



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

EL JUEGO INFANTIL Y SU VALOR PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Tesis previa a la obtención del título de licenciada en
Psicología educativa con especialización en Educación
Inicial

AUTORAS:

Mayra Andrea Castillo Segovia

María Eugenia Gómez Quezada

DIRECTORA:

Mgst. Ruth Germania Clavijo Castillo

Cuenca – Ecuador

2014



UNIVERSIDAD DE CUENCA

RESUMEN

El juego infantil esta presente desde que empezamos nuestras vidas, todos recordamos los juegos compartidos con nuestra madre, padre, hermanos, tíos, primos, etc. En el presente trabajo una vez revisado los elementos teóricos que sustentan la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje, hemos intentado establecer su relación mediante el uso de estrategias lúdicas. Describimos y aplicamos algunos tipos de juegos como son: el dirigido, espontáneo y libre, puesto que con cada uno de estos tipos de juegos, se puede estimular el área del lenguaje.

A través del juego infantil se consiguió plantear estrategias pedagógicas para aplicar a niños/as de 3 – 5 años de un centro infantil de nuestra ciudad, en principio se aplicó un test para analizar el nivel del lenguaje, más adelante se intervino con las estrategias pedagógicas en un lapso de 15 semanas; luego de este proceso se volvió a aplicar los mismos test. Con el resultado de las pruebas, analizamos el valor pedagógico del juego infantil para el desarrollo del lenguaje, el mismo que fue el objetivo general de nuestra investigación.

Palabras claves:

Juego infantil, estrategias pedagógicas, lenguaje.



ABSTRACT

The child games is present with us from the begin of our lives, everybody remember the games with our family, father, mother, brothers, sisters. In this work we check all the elements that show the matter of play in the language development. We have tried to establish a relationship using ludic strategies. We describe and apply some types of games such as, addressed game, spontaneous, and free, to demonstrate how it can stimulate language.

Through child game got plan pedagogy strategies to apply to children 3 to 5 years old in a children's center of our city. Initially we apply a test to analyze the level of language, then we use the teaching strategy over a period of 15 weeks, when this process ended, we apply the same process again, with the test result analyze the pedagogical value of the child games for the developer of the language, objective of our research-

Keywords:

Child games, teaching strategy, language.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: LENGUAJE	14
1.1 ¿Qué es el lenguaje?	14
1.2. Lenguaje oral.....	17
1.3. Lenguaje Corporal	19
1.4. Diálogo.....	21
CAPÍTULO II: EL JUEGO INFANTIL.....	25
2.1 Elementos del juego infantil	25
2.2 Clasificación.....	29
2.3 Juegos corporales.....	29
2.4 Juegos de palabras	30
2.5 Juegos visuales.....	31
2.6 Juegos auditivos	32
2.7 Juegos de iniciación del lenguaje.....	34
CAPÍTULO III: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.....	36
3.1 Planteamiento de Estrategias	37
3.2 Estrategias para niños y niñas de 3 años	37
3.3 Estrategias para niños y niñas 4 años.....	45
3.4 Estrategias para niños y niñas de 5 años	50
3.5 La ficha de juego.....	54
CAPÍTULO IV: INVESTIGACIÓN DE CAMPO	84
4.1 Resultados de la aplicación de los test	86
CONCLUSIONES.....	102
Luego de realizar esta investigación, pudimos obtener las siguientes conclusiones:.....	102
RECOMENDACIONES.....	104
BIBLIOGRAFÍA	105
ANEXOS	110



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, *Mayra Andrea Castillo Segovia*, autora de la tesis “El juego Infantil y su valor Pedagógico para el desarrollo del lenguaje”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa en la especialización de Educación Inicial. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 03 de Junio del 2014

Mayra Andrea Castillo Segovia

010513758-2



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, *María Eugenia Gómez Quezada*, autora de la tesis "El juego Infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa en la especialización de Educación Inicial. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora

Cuenca, 03 de Junio de 2014

María Eugenia Gómez Quezada

010549832-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, Mayra Andrea Castillo Segovia, autora de la tesis "El Juego Infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 03 de Junio de 2014

Mayra Andrea Castillo Segovia

010513758-2



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, *María Eugenia Gómez Quezada*, autora de la tesis "El juego Infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 03 de Junio de 2014

María Eugenia Gómez Quezada

010549832-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que de una u otra manera colaboraron y apoyaron esta tesis, también agradecemos a nuestra tutora Mgst. Ruth Clavijo, que ha sido parte fundamental en el desarrollo de esta investigación, brindándonos su tiempo, colaboración, apoyo y sobre todo su paciencia. Finalmente hacemos extensiva nuestra gratitud al Centro Infantil ABC por la acogida brindada.

LAS AUTORAS



UNIVERSIDAD DE CUENCA

DEDICATORIA

Dedico en primer lugar a Dios por sus bendiciones, de manera muy especial a mis padres Luis y Carmen, por el apoyo incondicional que siempre me han dado, gracias a ellos no he perdido las fuerzas para seguir adelante, a mi esposo Darlin por su apoyo incondicional, a mis hermanas Jessica, Katherinne y Carolina; a mi hija querida que es y siempre será el motor de mi vida para seguir superándome a pesar de los obstáculos que se me puedan presentar.

Mayra



UNIVERSIDAD DE CUENCA

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y la fuerza para culminar esta tesis, a mis padres por el apoyo, confianza y sacrificio que han hecho y hacen por darme lo necesario durante todos estos años, a mi hermana por ser mi amiga y brindarme siempre su apoyo incondicional. A mi esposo e hijo por toda la comprensión, apoyo y paciencia que me brindan. A toda mi familia por ser mi motivación día tras día, gracias a ellos pude alcanzar mis ideales.

Ma. Eugenia



INTRODUCCIÓN

El juego infantil es importante en la vida de los niños/as, constituye una herramienta que ayuda a desarrollar el lenguaje en los pequeños, motivadas por esta premisa en nuestro trabajo planteamos estrategias pedagógicas adecuadas según las diferentes edades de los niños, una vez que fueron aplicadas estas estrategias permitieron demostrar que mediante el juego se puede desarrollar el lenguaje.

En la mayoría de los Centros Infantiles el juego infantil es utilizado; sin embargo sus fines no son pedagógicos, no se aprovecha para estimular el área del lenguaje, se puede afirmar que la mayoría de los educadores, cuidadores, y padres dejamos a los niños/as que jueguen por jugar y no reforzamos cada uno de sus juegos, con la finalidad de potenciar su lenguaje. Luego de nuestras intervenciones se puede establecer la importancia de estimular de manera adecuada el juego infantil, puesto que el mismo está y siempre estará presente en nuestras vidas.

En el capítulo I, abordamos el lenguaje: ¿Qué es?, el punto de vista social y personal, etapas que atraviesa, estudiamos el lenguaje oral y lenguaje corporal, dado que son importantes en el desarrollo de los niños y niñas, hablamos también acerca del diálogo y sus tipos; para finalizar detallamos las características de los niños/as de 3 a 5 años.

En capítulo II, abordamos el tema: el juego infantil, determinamos en este apartado que se trata de una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, analizamos sus elementos característicos como son: ámbito social, actividades, espacios, materiales, estímulos, etc. Más adelante establecimos la clasificación de los juegos como: juegos corporales, de palabras, visuales, auditivos, de iniciación del lenguaje.

En el capítulo III revisamos las estrategias pedagógicas desde diversos puntos de vista, éstas constituyen herramientas de mucha utilidad en la formación de los niños y niñas, además se exponen diversas estrategias pedagógicas de acuerdo a la edad de los niños, las mismas presentan canciones, cuentos, adivinanzas, etc., estas estrategias se encuentran detalladas en una ficha de juego, con las actividades realizadas, objetivos y observaciones.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

En cuanto al capítulo IV, se detalla la investigación de campo consta los resultados de la aplicación de los test, antes y después de la intervención de las estrategias pedagógicas, Test y Estrategias que fueron aplicados en el Centro Infantil ABC (debemos indicar que el esquema aprobado constaba la institución Santa Ana de los Ríos; sin embargo la Institución fue cerrada en las edades señaladas para nuestra investigación, por lo que se procedió a cambiar de institución).

Para finalizar con esta investigación se anexa el esquema de tesis aprobado y los test: APS, Franklin Martínez de acuerdo a cada edad y el K-Bit.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPÍTULO I: LENGUAJE

1.1 ¿Qué es el lenguaje?

Personal - Social

El lenguaje es la base fundamental en la vida de los seres humanos, mediante este nos comunicamos con los demás de manera comprensible y entendible, con un lenguaje oral o escrito; muchos autores recomiendan la estimulación del lenguaje a tempranas edades, puesto que el niño y la niña adquieren su lenguaje, amplían su vocabulario mediante la interacción entre pares, padres, hermanos, educadoras, etc.

El desarrollo del lenguaje implica muchos aspectos tales como el desarrollo cognitivo, este se da a nivel de la corteza cerebral donde se recibe, procesa y elabora la información, aquí se ponen en marcha diversos procesos como la atención y la memoria. También se necesita del desarrollo social-afectivo ya que el lenguaje implica comunicarse con otras personas. Así también está el desarrollo auditivo para la percepción auditiva adecuada y la comprensión del lenguaje. Otro aspecto es el desarrollo motor para la articulación de los sonidos y la adecuada expresión verbal.

En el desarrollo del lenguaje podemos distinguir dos grandes etapas:

Etapas Pre lingüística: Es la etapa en la cual el niño/a va adquiriendo una serie de conductas y habilidades a través del espacio en la que el niño se va ejercitando para hablar. Es básicamente la interrelación entre el niño/a, el adulto, y lo que se genera entre ellos, desde cómo se adapta e integra a los estímulos dados por el medio en el que se encuentra. Cómo busca, cómo interactúa, cómo se contacta, si comparte estados afectivos, si comparte conductas con otros. Es la emisión de sonidos que no son palabras; incluye el llanto, el arrullo, el balbuceo, la imitación, etc.; en el que los niños y niñas no comprenden su significado pero de todas maneras realizan todo tipo de gestualización ya mencionada. (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)

Etapas Lingüística: Aproximadamente cerca del año de edad comienza la etapa lingüística, es decir el niño integra la idea a la palabra, para un objeto o persona determinado. El lenguaje propiamente dicho, se inicia por lo regular hacia los 18



meses: solo cuando el niño ha alcanzado esa edad se han desarrollado, funcionalmente, los centros o áreas corticales del lenguaje. La vocalización de los niños podemos decir que empieza entre el primer mes y el tercer mes por lo general dicen agú, entre el año de edad los niños empiezan a decir entre 2 o 3 palabras, al año y medio el niño aumenta su vocabulario entre 10 palabras y a los 2 años aumentan entre 100 palabras. A los 3 años empiezan a formar frases con tres a cuatro palabras, a esta edad el niño posee un vocabulario de 800 palabras y a los 5 años entre 1500 a 2000 palabras. (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005).

El desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años está en una fase de rápida y notable evolución. Los niños adquieren rápidamente nuevas palabras y comprenden cada vez mejor el significado de las mismas. También comienzan a articular y pronunciar las palabras con mayor exactitud. En esta etapa el uso del lenguaje va cambiando y haciéndose más complejo.

“El proceso de adquisición del lenguaje, que tiene lugar cuando el niño accede al habla, se ve favorecido por los estímulos y respuestas positivas que ofrecen los padres o educadoras en cada intento de expresión oral. Los padres logran de manera natural, y con una actitud positiva y de aceptación hacia los intentos y aproximaciones de sus hijos, que estos se expresan de manera libre y espontánea” (Arango & Lopez, 1997).

Por esta razón es importante que tanto los padres como los educadores faciliten los estímulos adecuados para desarrollar al máximo el lenguaje, por ende los niños y niñas ven en los adultos un modelo a seguir, es preciso que los adultos utilicen un lenguaje claro, utilizando las palabras correctas, ya que si utilizan diminutivos se les dificulta a los niños y niñas en su desarrollo del lenguaje.

“Aunque el lenguaje tiene un carácter innato, se adquiere y desarrolla socialmente, en primer término a través del contacto del niño con la madre. En este proceso, la predisposición del individuo hacia el juego tiene una incidencia fundamental, principalmente en relación con la estructura combinatoria del lenguaje que se estimula en las relaciones de interacción verbal con la madre” (Lamas, 2007).



Los niños y niñas ya nacen con su lenguaje, pero necesitan de un ambiente adecuado para que se desarrolle de manera apropiada, el lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. Es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño/a y su evolución, es una habilidad de gran significación en las oportunidades de éxito del niño en la escuela. Además de ser el vehículo para la adquisición de nuevos conocimientos, es sobre todo, la expresión del pensamiento. (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)

“Podemos afirmar que el Lenguaje es un fenómeno cultural y social que permite, a través de signos y símbolos adquiridos, la comunicación con los demás y con nosotros mismos y que se halla instalado sobre un desarrollo suficiente de funciones neurológicas y psíquicas. Debemos aclarar desde ahora, que al referirnos al Lenguaje nos dirigimos hacia una función adquirida y dependiente en su mayor parte del desarrollo cultural del medio ambiente y su influencia sobre el individuo” (Quezada, 1998)

“Así, encontraremos juegos o actividades que desarrollan en el niño de manera integral sus diferentes habilidades visuales, motoras, auditivas, gráficas, lógicas y sociales, que le permitan crecer integralmente” (Florian, 2012).

El desarrollo integral de los niños y niñas es importante porque les permite un óptimo desarrollo, con una adecuada estimulación en cada área, se consiguen buenos resultados para los niños, es importante una adecuada estimulación en el área del lenguaje y las otras áreas.

“En este nuevo paradigma educativo, cada persona es co y autoconstructora de su propio conocimiento más que consumidora del mismo. Por lo tanto, la acción docente se debe reconfigurar en la de guía del estudiante en el proceso de optimización del lenguaje, herramienta indispensable para construir y procesar conocimiento.” (Miranda, 2011)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Gráfico 1.1



(Ventura, 2013)

1.2. Lenguaje oral

El medio por el cual los seres humanos nos comunicamos a través del lenguaje oral, por lo que nos permite expresar de una forma verbal y lingüística, comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos, etc. El lenguaje hablado se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de la riqueza de estímulos que existen en el ambiente.

El lenguaje oral puede describirse como la capacidad de comprender y usar símbolos verbales como forma de comunicación, es un medio que permite a las personas entenderse entre sí para lograr una comunicación adecuada dependiendo su cultura.

“El lenguaje oral es parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre los humanos.... Este proceso comienza ya desde las primeras semanas de un bebé recién nacido, al mirar rostros, sonrisas y otros gestos y al escuchar las interpretaciones lingüísticas dadas por el adulto” (Calderon, 2004)

El desarrollo del lenguaje oral es de vital importancia, desde los primeros años de vida ya que nos permitirá expresarnos, él bebé tiene la capacidad de comunicarse; mediante el llanto, gemidos, etc., se expresa de acuerdo a sus necesidades, a medida que se desarrolla va cambiando su expresión de tal manera que el adulto puede



identificar su necesidad de comunicarse para expresar sus deseos, sentimientos, emociones, etc.

“El aprendizaje del lenguaje oral en el niño no se produce de forma aislada sino que existe una relación entre el contenido, la forma y el uso del lenguaje. Cuando el niño aprende el lenguaje necesita conocer a las personas, objetos y eventos, así como las relaciones que se dan entre ellos, ya que para dar cuenta del contenido del lenguaje precisa de aprender a reconocer los diferentes contextos para múltiples propósitos” (Calderon, 2004)

Para adquirir el lenguaje oral debe existir una buena disponibilidad para la comunicación entre los niños y las personas con las que interactúa. Es importante recordar que el desarrollo del lenguaje en los niños puede darse con diferentes ritmos de evolución. No todos los niños empiezan a la misma edad, ni coinciden en el momento de finalizar el proceso. Su desarrollo pasa por diversas etapas desde su nacimiento hasta el ingreso a la escuela. En el cual se da un incremento de vocabulario productivo y receptivo desde la aparición de las primeras palabras, podemos decir que la comprensión pasa de unas 500 palabras a los 30 meses, 1500 a los 48 meses, 2000 a los 5 años. (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)

“Mediante el lenguaje nos aproximamos a nosotros mismos y a los demás, reflexionamos acerca de nuestro proceder, nuestras emociones y condiciones internas; a través del lenguaje comprendemos e interpretamos la naturaleza, el mundo de las estructuras físicas y formales; mediante el lenguaje heredamos conocimientos de las generaciones anteriores y transmitimos ideas a las próximas, construimos imágenes de nuestro ser y el de los otros” (Miranda, 2011)

Una vez que el niño descubre que sus intenciones pueden ser “traducidas” mediante el lenguaje, irá diversificando los usos de este en su comunicación social, a medida que aprenda a ajustar la expresión de sus intenciones a los diferentes contextos. De ese modo irá adquiriendo las reglas que le permiten acceder a conversaciones: anunciar su intención, compartir un tema y hacer comentarios sobre el mismo. Esa diversificación permite progresivamente ir más allá de las funciones comunicativas y



UNIVERSIDAD DE CUENCA

representacionales, en tanto que el lenguaje se convierte en un instrumento del pensamiento y del control metacognitivo. (Mayor, s/a).

“Cuando el niño/a comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés. Todo esto está ayudando a la adquisición del lenguaje oral. La escuela tiene un papel decisivo en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, en especial cuando en la familia está empobrecido. En este sentido hay que decir que la excesiva rigidez en la disciplina de clase, la exigencia de estar callados durante largos periodos de tiempo, pudiera ser negativa, sobre todo en las primeras edades. Dejar espacio a los niños/as para que pregunten, den sus opiniones y respuestas, etc..., favorecerá la comunicación” (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996).

1.3. Lenguaje Corporal

Gráfico 1.2



(Galicia, 2013)

El 95% de la comunicación personal se da a nivel no verbal. Los mensajes silenciosos del lenguaje corporal (gestos, movimientos de ojos y de la cabeza, postura, expresiones faciales y contacto corporal) suelen revelar muchos más datos que el lenguaje hablado en relación a nuestros verdaderos sentimientos y actitudes, e indican de forma segura la confianza, agresión, aburrimiento, atracción, etc. Estas señales tienen una influencia significativa sobre nuestras primeras impresiones y sobre la imagen que proyectamos a los demás. (Wainwright, 2003)



Para iniciar la estimulación verbal se necesita realizar conversaciones mediante el lenguaje corporal por lo que es necesario hablarles con palabras, realizar gestos, ademanes y miradas, les aportara experiencias positivas y satisfactorias para su desarrollo, además, le permitirá aprender rápidamente a dominar y controlar su lenguaje.

“La manera en como decimos cosas equivocadas sin pronunciar palabra alguna puede afectar al buen desarrollo de un niño. El lenguaje corporal es importante para todo el mundo. Todos utilizamos una considerable serie de señales del habla silenciosa en nuestros intercambios cotidianos” (Orejuela, s/a)

El contacto corporal está estrechamente ligado al desarrollo emocional, a la comunicación y a la expresividad de los niños y niñas, es necesario que los padres como las educadoras ayuden a los niños y niñas a construir significados positivos de sí mismo y de su entorno.

“Las reacciones corporales de las “personas significativas” para el niño constituirán “mensajes” que modifiquen, complementen y expresen lo que se le transmite a través de la palabra” (Antolin, s/a)

Los niños y niñas buscan en los rostros, gestos y en los movimientos de las personas adultas una información que les permita ubicarse y orientarse en su entorno, es necesario mantener una actitud positiva ante los niños para no perjudicarlos y confundirlos ante esos gestos.

Tener un buen dominio en el lenguaje corporal logra una impresión positiva en la vida de los niños y niñas, para aprender el lenguaje corporal se necesita tener experiencia para controlar los movimientos, articulaciones, gestos, etc. Un lenguaje eficaz se obtiene mediante un contacto constante del niño con otros niños, niñas, adultos los cuales deben tener un lenguaje corporal eficiente en un ambiente adecuado y propicio para los niños y niñas.

“El deseo o no de comunicarse viene determinado por unas relaciones positivas o negativas con las personas próximas (padres); existiendo afectividad se atiende el mensaje de los adultos ya que existe identificación y se esfuerza por imitarlos y



aprender de ellos; cuando existen carencias afectivas puede sumirse en el mutismo. El centro escolar tiene un importante papel en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, en especial cuando en la familia está empobrecido. El profesor/a va a tener un papel primordial en este aprendizaje, al igual que la influencia de los otros niños/as va a ser decisiva” (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996)

1.4. Diálogo

El diálogo es importante en la vida de los seres humanos; nos permite comunicarnos de una forma oral o escrita, nos facilita la interacción entre dos o más personas. Un diálogo puede consistir desde una amable conversación hasta una acalorada discusión sostenida entre los interlocutores.

Dentro del diálogo existen dos tipos que son:

1. Estructurado.- se utiliza de manera formal, es preparado y definido previamente para discursos o conferencias. En el caso de los niños/as podemos estimular mediante preguntas relacionadas con su vida personal, puede ser nombre, edad, nombre de los padres, hermanos, etc., de esta manera les estamos dando las bases para su futuro.
2. Cotidiano o espontáneo: este tipo de diálogo es el más usado por la mayoría de las personas, en una conversación común y corriente, no es necesaria una estructuración para llevarla a cabo, se da de una manera espontánea. En este tipo de diálogo se puede estimular, mediante el juego, interacción entre pares, educadores, etc., se da de una manera directa.

Mediante el diálogo podemos exponer nuestras ideas, pensamientos, afectos, etc., nos permite comunicarnos y expresarnos para llegar a acuerdos si se lo requiere en alguna ocasión.

Existe una estrecha relación entre la parte del lenguaje/diálogo y el juego, porque está presente en el momento que el niño/a esta en contacto con sus pares, de esta manera se va estimulando el área del lenguaje, por medio del diálogo que es una interacción verbal y física, esta última se da por medio del juego.



“Desde temprana edad, el niño/a goza con la conversación, provoca el diálogo con los adultos, hace lo posible para ser escuchado y se enoja cuando no lo consigue, busca respuesta para todo y presta atención a lo que se dice a su alrededor. El adulto en relación al niño/a, utiliza palabras concretas, refiriéndose a situaciones inmediatas, utilizando frases cortas y sencillas y todo ello rodeado de un clima afectivo, siendo un elemento básico y primordial en el aprendizaje de la comunicación oral” (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996).

Características generales del lenguaje de 3 a 5 años

A los 3 años el vocabulario aumenta de tal manera que el niño empieza a formar frases.

“El área del LENGUAJE presenta los avances propios de la edades, como son el perfeccionamiento de la emisión de los sonidos y la complejidad en las frases. Hacia finales de año deberá expresarse casi correctamente, aunque aún le quedara algunos sonidos para perfeccionar y errores gramaticales por corregir” (Arango & Lopez, 1997)

A esta edad donde los niños necesitan mayor estimulación por parte de los padres y educadores, los niños se encuentran en una etapa donde empiezan con una explosión en cuanto a su vocabulario por lo que necesitan ser guiados por los adultos.

“Descubre el lenguaje que le ofrece su medio social y procura asimilarlo rápidamente. El niño habla actuando” (Luján & Storino, 2008 - 2009). Los niños se vuelven monólogos de los adultos, van adquiriendo un lenguaje claro para la comprensión del adulto; por ello, es importante brindarles la mayor cantidad de estímulos como son las canciones, rimas, cuentos, etc.

A los 4 años les gusta contar historias, sus cosas, pero no saben escuchar a los demás, es una etapa en la que no paran de hablar.

“**Sabe expresarse con claridad.** Es hablador, curioso y preguntón, le importa poco las respuestas” (Luján & Storino, 2008 - 2009) Es propio de esta edad, los niños están con un lenguaje amplio, empieza a fluir con mayor facilidad, no escuchan a los demás; sino que solamente les gusta hablar de sus cosas. Gozan de las palabras nuevas las



cuales son usadas para jugar. En esta edad las palabras que son más usadas son: ¿Quién?, ¿Por qué?, en esa edad son curiosos.

A los 5 años poseen un lenguaje complejo y avanzado, pueden reconocer los objetos y decir la función que desempeña. A esta edad les gusta hablar mucho y preguntar; además, pueden establecer un diálogo con los demás.

A esta edad como en las anteriores es importante escucharles cuando hablan, responder a sus preguntas, si no lo hacemos les estamos reprimiendo su lenguaje, por lo que, después puede dificultar su manera de expresarse.

El lenguaje en la edad de 3 a 5 años está en una fase de rápida evolución; los niños adquieren ágilmente nuevas palabras, por la interacción con los adultos, pares, hermanos, etc., a su vez van comprendiendo mejor su significado, por lo general comienzan a articular y a pronunciar las palabras con mayor exactitud, y su lenguaje se va haciendo más complejo.

Mediante el juego infantil que se realiza con los niños, se está estimulando de manera directa el área comprensiva y expresiva del lenguaje, de manera que se realiza actividades tales como cuentos infantiles, canciones, rimas, etc., en la que los niños y niñas desarrollan la parte comprensiva la misma que interiorizan para luego poder expresar a sus compañeros, maestras o padres de manera fluida, oral o por medio de un gráfico, de esta manera van adquiriendo un valor pedagógico dirigido por los maestros.

El juego infantil influye en la parte pedagógica por el simple hecho de que los niños y niñas aprenden a través del juego, van superando su fallas, en cuanto al nivel pedagógico, a través del juego los niños conversan con sus pares, adultos, maestros, etc., los mismos que los van corrigiendo para que el niños se exprese mejor, van aprendiendo por medio del juego de manera espontánea debido a que el juego no es una actividad de imponer, sino una tarea de satisfacción para los niños, en este sentido la maestra o los padres deben ofrecer a los niños una variedad de juegos para lograr el objetivo del mismo, ya sea en la parte expresiva, comprensiva y lógica.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

“Chomsky propuso que el cerebro humano tiene una capacidad innata para adquirir el lenguaje; los bebés aprenden a hablar con tanta naturalidad como aprenden a caminar. Sugirió que un dispositivo para la adquisición del lenguaje (DAL) el cual es un mecanismo innato que permite a los niños inferir reglas lingüísticas del lenguaje que escucha” (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)

Según Chomsky, en el mundo todas las lenguas tienen una gramática universal, es por eso que cuando llega un bebé al mundo, él puede captar cualquier lengua, por lo general es el lenguaje de la madre.

“El enfoque innatista no explica con precisión como opera dicho mecanismo (DAL), nos dice por qué algunos niños adquieren el lenguaje con mayor rapidez y eficiencia que otros, por qué los niños difieren en su habilidad y fluidez lingüística, o por qué el desarrollo del habla parece depender de que se tenga a alguien con quien hablar, no solamente de escuchar el lenguaje hablado. (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2005)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPÍTULO II: EL JUEGO INFANTIL

2.1 Elementos del juego infantil

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños en la infancia. Si observamos a un niño podemos ver que, desde su nacimiento, disfruta con el juego, se manifiesta con movimientos corporales simples y poco a poco, se van ampliando, haciendo más complejos para realizar otros movimientos e introducir ciertos objetos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en práctica su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos y pares.

La actividad lúdica ayuda en la maduración psicomotriz, cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y el desarrollo del lenguaje; es el vehículo fundamental para la socialización de los niños/as entre sus pares, adultos y su medio social.

Gráfico 2.1



(rondas infantiles, 2014)

Los niños y niñas pasan gran parte de su tiempo jugando, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven con su familia, escuela, tiempo libre, amigos, etc., Sus juegos van a ir cambiando según sus edades y preferencias, de forma individual o grupal y según se desarrollen de forma libre o dirigida. Pero el juego puede ser mucho más que un simple entretenimiento o diversión, ayuda al niño a crecer en diversas áreas, por eso puede tener una intencionalidad pedagógica. Si los juegos son aprovechados



adecuadamente, se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje y desarrollo altamente motivador para los niños y niñas.

“Desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando” (García & Llull, 2009)

Es de vital importancia realizar actividades lúdicas en el aula de clase, al aire libre, etc., se debe impulsar el desarrollo de todas las áreas, en este caso en el área del lenguaje, a estas edades los niños y niñas ya poseen un lenguaje, solo necesitan ciertas estrategias para que tengan un gran desenvolvimiento. Es fundamental que todos los profesionales de educación inicial conozcan acerca de la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños y niñas.

Olvidamos la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños y niñas, por esta razón lo dejamos de lado y no le prestamos el debido interés. Debemos propiciar espacios y estímulos adecuados; de acuerdo a la edad de los niños/as. El juego es el instrumento por el cual podemos estimular el área del lenguaje; ya que facilita realizarlo de manera dinámica en la que los niños/as se divierten y desarrollan al máximo su lenguaje.

“Jugar, moverse y observar su entorno es la tarea fundamental del niño en esta etapa. Aprende a incorporarse al mundo, a su mundo, a través del juego. Jugando desarrolla su proyecto de vida. Un proyecto de vida que, en esta etapa, se fundamenta en aprender a valerse por sí mismo, y para lograrlo que disfrute necesita que le permitamos observar su entorno, moverse con seguridad y jugar, jugar y jugar” (Vallet, 2007)

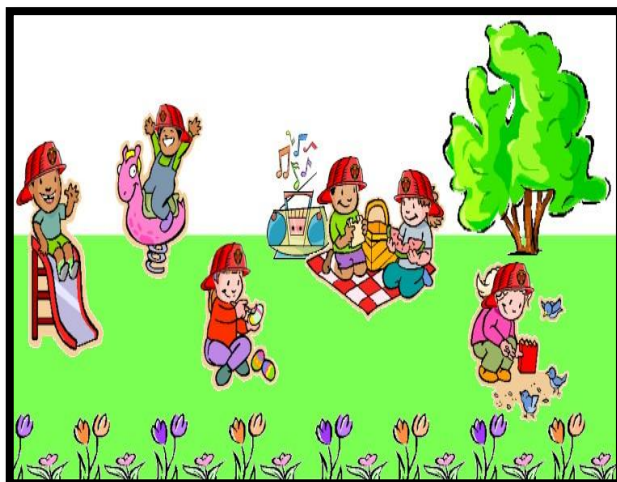
Es necesario brindar a los niños un espacio adecuado, en el que se pueda desenvolver, un ambiente en el que se sienta feliz y sobre todo ellos mismos, así puedan desarrollar a un nivel alto su lenguaje. Los adultos no deben sobreproteger demasiado, que al hacerlo se impide que exploren su entorno, descubran nuevas



UNIVERSIDAD DE CUENCA

cosas, etc.; es necesario crear nuevos juegos, canciones, rimas, etc.; que le permitan ir adquiriendo mayor destreza en su lenguaje y así tener un mayor desenvolvimiento.

Gráfico 2.2



(Acevedo, 2011)

“El juego es una actividad espontanea que satisface la necesidad de las criaturas de actuar, de conocer, de entender y adaptarse a su mundo. Por lo que el juego es una actividad que incide muy significativamente en el desarrollo y aprendizaje de las personas durante los primeros años de vida” (Casals & Defis, 1999)

El juego impulsa a los niños a desarrollar sus capacidades, pueden observar, comprobar, analizar, y experimentar. De esta manera los niños y niñas empiezan a interactuar con sus pares y socializarse en su ambiente.

En la infancia, el juego es un medio de diversión, conocimiento en el que los niños/as aprenden, desarrollan actitudes personales y habilidades para relacionarse con los demás de la misma edad o diferentes.

“El juego, entendido como manifestación lingüística, permite estudiar no solo los procesos que relacionan el pensamiento y el lenguaje, sino también posibilita detectar algunas dificultades que empiezan a presentarse en el desarrollo cognitivo” (Lamas, 2007)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Es imprescindible prestar atención a todos, cada expresión de los niños y niñas permite detectar a tiempo la existencia de alguna dificultad; el juego nos permite observar como son cada niño y así poder analizar su dificultad si existiera.

Es necesario proporcionarles un ambiente adecuado y materiales para sus juegos; para su propósito o para que los niños puedan utilizar y desarrollar su creatividad, fabricando sus propios juguetes, puesto que a ellos siempre les gusta innovar y disfrutar.

Gráfico 2.3



(Duque, 2013)

“Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen” (Reina, 2009)

Varias de las veces los adultos actuamos de manera inconsciente, no les prestamos la debida atención a los niños, les damos juguetes que no les brindan una adecuada estimulación como por ejemplo una influencia negativa son los juegos de video, tv, etc. “Las investigaciones sobre los efectos de los videojuegos con contenidos de violencia, en los jugadores sugieren que estos pueden incrementar en las personas pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, tanto en ambientes de laboratorio



como en la vida real” (Leon, 2003). Los juegos mencionados son dados por los adultos con la finalidad de que no les interrumpan las actividades cotidianas.

2.2 Clasificación

Los humanos somos seres sociales, por eso la importancia que los niños jueguen solos, con sus pares y con adultos. El jugar les ayuda a desarrollar su lenguaje, los niños/as necesitan moverse, jugar todo el tiempo, en la mayoría de sus juegos imitan a los adultos por ende, se desarrolla su lenguaje así van aprendiendo a incorporarse a su mundo. Es importante estimular a los niño/as mediante el juego por lo que es divertido el aprendizaje. Desde muy temprana edad, los pequeños emplean sus juegos para aumentar sus capacidades, no sólo cognitivas, sino lingüísticas, motrices y sociales. (Lucas, 2012)

2.3 Juegos corporales

Los juegos corporales son de fundamental importancia en la educación inicial, sobre todo entre las edades de 3 a 5 años, donde empiezan a explorar el mundo que les rodea; por ende desarrollan su creatividad y su lenguaje, para los adultos puede ser un simple juego para ellos no lo es así; ya que incrementan su lenguaje; a través de su exploración. Los juegos corporales permiten el desarrollo del cuerpo y es considerado como el objeto y motor del jugar.

“Cuando un niño juega, está en constante movimiento, a veces se mueve con todo su cuerpo, corriendo, saltando, subiendo y bajando, deslizándose”. (Vallet, 2007) En los niños siempre estarán presentes los juegos corporales, la mayor parte de su tiempo están en constante movimiento, se los debe dejar que jueguen libremente, con la interacción de los demás niños/as y adultos van incrementando su lenguaje, entre pares, adultos y sus educadoras, empiezan a poner reglas en los juegos, va potenciando su lenguaje. Es significativo que los adultos dejemos a los niños/as que se muevan y que jueguen; ya que están desarrollando su inteligencia, su sensibilidad, su personalidad, su creatividad, su lenguaje, su imaginación, etc. El juego es un lenguaje por el cual los niños/as pueden sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. También permite transmitir sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje mucho más directo. Mediante los juegos corporales se da un lenguaje claro; por lo que, los niños manifiestan sus estados de ánimos, sus gestos y movimientos. No



necesitan decirlo o expresarlo ya que lo transmiten mediante su expresión corporal (Vallet, 2007).

El desarrollo del lenguaje es estimulado desde el nacimiento del infante, las personas más cercanas a los niños y niñas estimulan todas las áreas de desarrollo incluyendo el área del lenguaje; en la etapa escolar es donde se enriquecen los niños/as por lo que interactúan con sus pares, además del aporte de sus maestras que realizan actividades mediante el juego, es una herramienta de aprendizaje eficaz, los niños se desenvuelven de la mejor manera, para sobresalir entre ellos o los adultos, además entre si se corrigen sus errores, de esta manera los niños de 3 a 5 años logran tener mayor desarrollo del lenguaje gracias a la estimulación que reciben de su entorno.

La parte pedagógica va de la mano con la parte corporal, el juego infantil desarrolla la parte comprensiva y expresiva de los niños, mediante los juegos corporales se expresan los gestos, mímicas y exploración de su entorno, que ayudan al desarrollo del lenguaje.

2.4 Juegos de palabras

Los juegos de palabras son importantes en educación inicial, las adivinanzas, trabalenguas, rimas, etc., son imprescindibles para el desarrollo del lenguaje y la memoria.

“Los niños utilizan estas palabras y fórmulas mágicas en sus juegos y en su vida cotidiana. De los tres a los cinco años comienzan los primeros pasos hacia una mayor independencia. Al mismo tiempo surge también una mayor creatividad en el lenguaje. Por medio del juego de palabras comienzan a tomar más distancia de esa primera armonía en la que estaban inmersos. Es la etapa de las rimas inventadas y creadas por ellos mismos, modificando una parte de una palabra o agregando determinados sonidos a las palabras” (Öfele, 1997).

Los niños/as utilizan palabras o letras de una manera divertida, ayuda en el desarrollo del lenguaje, creatividad, etc., de esta manera el niño y la niña van adquiriendo un vocabulario más amplio.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dentro de los juegos de palabras encontramos los trabalenguas, adivinanzas, rimas infantiles, etc., los trabalenguas son uno de los juegos más divertidos por lo que ayudan a los niños a pronunciar de manera correcta.

Ejemplo:

El hipopótamo Hipo está con hipo. ¿Quién le quita el hipo al hipopótamo Hipo?

Las adivinanzas permiten a los niños/as entretenerse y divertirse de otra manera en la que utilizan su pensamiento para descubrir su respuesta, enriquecen su aprendizaje y su vocabulario.

Ejemplo:

Mi nombre lo leo, mi apellido es pardo, quién no lo adivine, es un poco tardo.

R: Leopardo (Santamaria, 2013)

2.5 Juegos visuales

Los juegos visuales son de gran valor en la educación inicial, al estimular el lenguaje mediante la visión ayudará a los niños a reconocer las palabras.

“Desde los inicios de la humanidad, las personas se han comunicado utilizando el lenguaje visual, a través de imágenes, por ello es importante desarrollar el lenguaje de los niños y niñas mediante las imágenes, por lo que los niños empiezan a describir, discutir, a imaginar por lo que para unos es una cosa y para otros otra y así desarrollan su lenguaje. Con el tiempo, la imaginación y la creatividad de los seres humanos han desarrollado un lenguaje visual más complejo y elaborado. El lenguaje visual ha sido uno de los canales de comunicación que más ha cambiado las formas de expresión y han variado según las épocas, los artistas y la tecnología” (los lenguajes visuales, s/a)

El lenguaje visual en los niños y niñas es importante para el desarrollo de su lenguaje, los padres de familia y educadoras, deben estimular a los niños y niñas para que no tengan dificultad al comunicarse con los demás.



“El lenguaje Visual constituye uno de los lenguajes artísticos, dentro del campo del arte, caracterizado por la utilización de códigos predominantemente visuales para la elaboración de mensajes. Como percibimos totalidades, en los mensajes visuales se involucra lo táctil, lo sonoro, en ocasiones lo corporal, lo olfativo, lo gustativo”. (Moreno, 2011). El lenguaje visual es de fundamental, por lo que están presentes en la vida cotidiana que debemos interpretar.

Ejemplo:

El niño/a señalará prendas de vestir cuando el profesor/a le pregunte

Instrumentos: prendas de vestir.

Actividades

- El profesor/a tomando prendas de vestir del niño/a, las va nombrando ante él.
- A continuación le pregunta: ¿Dónde está la chompa?, ¿los pantalones?, ¿los zapatos?..
- Ante sus aciertos se les reforzará, mediante aplausos.
- Comenzar con dos prendas e ir aumentando progresivamente.
- Superado el objetivo con las prendas se pasará a trabajar con imágenes (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996).

2.6 Juegos auditivos

Los juegos auditivos ayudan al desarrollo del lenguaje hablado, el niño/a primero escucha para poder hablar e ir perfeccionando su lenguaje.

“Las habilidades auditivas de un estudiante tienen un gran impacto en muchos aspectos de su vida escolar. Cuando aprende a leer, utiliza estas habilidades auditivas al igual que su memoria para distinguir sonidos. En una oración necesita de su memoria para recordar las oraciones pasadas y así poder descifrar la palabra siguiente. Las habilidades auditivas también afectan en la habilidad del estudiante para entender un idioma. Los estudiantes con un nivel bajo en sus habilidades auditivas se pueden encontrar con problemas para seguir instrucciones y retener información, lo que es una desventaja en un salón de clases ruidoso y concurrido. Los profesores pueden realizar juegos que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades auditivas mientras se divierten” (Williams, 2013)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Los juegos auditivos ayudan a los niños a distinguir los diferentes sonidos, es necesario que se realicen varias actividades tales como leerles cuentos, canciones, etc. En el momento de narrar los cuentos es necesario exagerar en los tonos de voces para que los niños y niñas diferencien los tonos, otra actividad para desarrollar la audición son la imitación de sonidos de los animales para que ellos puedan diferenciar cada sonido y así puedan imitar.

Ejemplo:

Aprender a oír ruidos provocados

Instrumentos: lápiz, tiza, dados, tapadera, arena.

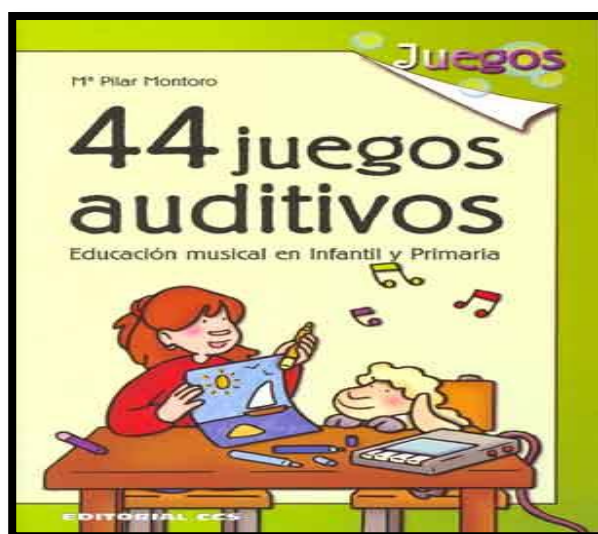
Actividades

- Profesor/a y niños/as sentados en torno a la mesa.
- La profesor/a dice: hoy vamos a jugar al juego del silencio pero estar atentos porque yo voy a hacer ruidos.
- Lápiz que cae sobre la mesa.
- Tiza que escribe en la pizarra.
- Pequeños golpes de una tapa sobre la pared.
- Pasar arena de un vaso a otro.
- Comenzar con solo dos sonidos, ir pidiendo a cada niño/a que los vaya haciendo..., cuando los identifiquen, con los ojos cerrados, ir introduciendo otros sonidos. (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Gráfico 2.4



(Montoro)

2.7 Juegos de iniciación del lenguaje

Los juegos de iniciación del lenguaje permiten a los niños y niñas acercarse a su lenguaje y van a depender de la pedagogía con la que se manejen en el Centro de Desarrollo Infantil, para estimular el lenguaje se debe predisponer a los niños/as a jugar y a conocer las letras, a que formen sus primeras palabras, dibujen, pinten, escriban, recorten, etc.

Para los juegos de iniciación del lenguaje es necesario que los educadores tengan buenas estrategias y puedan transmitir un lenguaje correcto por lo que los niños y niñas imitan todo lo que ven, escuchan, etc., de ahí el valor de estimular el lenguaje.

“En los primeros meses los padres deben aprobar con sonrisas y gestos los ruidos que al niño/a le gusta producir con la lengua y los labios, y motivar a emitir vocalizaciones e imitar los sonidos producidos por los adultos y cosas que le rodeen. El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente: " El lenguaje y el juego van siempre unidos" (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996)

El papel de los educadores y de los padres, es fundamental para el desarrollo del lenguaje, permite a los niños y niñas iniciar con un lenguaje correcto, utilizando la



UNIVERSIDAD DE CUENCA

terminología adecuada para cada etapa, podrá ser reflejada en la evolución de los niños y niñas.

“Se deberán desarrollar una serie de actividades ligadas directamente a la expresión oral, como son las "narraciones", "las dramatizaciones o juegos sencillos de rol", los "juegos de palabras", "adivinanzas", "canciones", "poesías sencillas".... Hay que tener en consideración que en las escuelas infantiles, hasta los seis años, las actividades orales deben ocupar un alto porcentaje del tiempo” (Sanchez, Saez, Arteaga, & otros, 1996)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPÍTULO III: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Las estrategias pedagógicas son herramientas de mucha utilidad en la formación de los niños y niñas, nos permiten enseñarles de manera fácil y divertida, así los niños no se aburren solo con lo teórico sino, que pueden vivenciarlo porque intervienen de manera directa cantando, exponiendo lo que entienden de los cuentos, etc., no es el simple hecho de hablar y repetir, sino más bien de decir y de demostrar lo aprendido.

“Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje” (Andrade, 2010).

Para plantear las estrategias pedagógicas es necesario que los educadores tengan un dominio de la parte teórica, que pueda guiar a los niños caso contrario no podrían ayudar a los niños en su aprendizaje más bien los confundirían, los niños y niñas perderían el interés del tema o actividad que se vaya a realizar. “Las estrategias pedagógicas utilizadas en un proceso de enseñanza-aprendizaje, se definen como un conjunto de acciones que tienen como propósito lograr uno o más objetivos de aprendizaje, a través de la utilización de diferentes métodos y/o recursos” (Andrade, 2010).

Depende de los educadores proporcionar adecuadas estrategias de acuerdo a las edades de los niños/as, ya que ellos son los receptores y requieren que se les explique con mayor claridad y de forma demostrativa.

“Cuando se dirige a un logro de una meta de formación, el juego se convierte en una estrategia pedagógica excepcional, porque el juego es el camino para llegar a ser grande. El juego es la única empresa humana en la que la incertidumbre se disfruta, se celebra. Esa es la gracia del juego, la que lo hace divertido y apasionante, que no se sabe cuál va ser su final. Es flexible y adaptable a los cambios de dirección, dentro de ciertas reglas cualquier cosa puede pasar”. (Flores, 2013)



3.1 Planteamiento de Estrategias

3.2 Estrategias para niños y niñas de 3 años

Para los niños de tres años de acuerdo con su nivel de desarrollo, es necesario realizar actividades de acuerdo a su evolución para lo cual pretendemos realizar varias actividades tales como canciones, cuentos, etc., Las canciones nos permiten desarrollar el lenguaje con mayor fluidez, los niños/as podrán, no solamente expresarse de manera verbal, también podrán comprender, memorizar, expresarse bailando, moviéndose, compartiendo, etc.

Estrategias a utilizarse:

- Canciones
- Cuentos
- Actividades: Mostrarles varias imágenes, soplar botellas, colocarles mermelada sobre los labios, sacar y meter la lengua.

Canciones

Las canciones permite a los niños expresarse cantando y divirtiéndose, las canciones son de acuerdo a su edad, también se puede hacer ademanos lo cual les va a ayudar a expresarse tanto de manera verbal como corporal.

Ejemplos:

Los pollitos dicen

Los pollitos dicen,
pío, pío, pío,
cuando tienen hambre,
cuando tienen frío.

La gallina busca
el maíz y el trigo,
les da la comida
y les presta abrigo.

Bajo sus dos alas



UNIVERSIDAD DE CUENCA

se están quietecitos,
y hasta el otro día
duermen calientitos. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

El pato con una pata

El pato con una pata
el pato con otra pata,
el pato con su alita
el pato con su otra alita,
el pato con su colita
el pato con su piquito
hace cua cua cua´ (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Tengo dos ojos

Tengo dos ojos y una nariz.
Dos orejas y en la boca,
Tengo los dientes para masticar.
Y la lengua para hablar.
Tralaralará, tralaralará.
Con estas dos manos,
Yo puedo aplaudir.
Tengo dos brazos y dos manos.
Y los dedos que así muevo.
Tengo dos piernas y dos pies,
Para saltar y caminar.
Tralaralará, tralaralará.
Con estas dos piernas,
Yo puedo saltar. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)



Cuentos

Los cuentos permiten a los niños de 3 años comprender de manera rápida puesto que son cortos, de fácil comprensión y expresión, es necesario realizarles preguntas de cada cuento para analizar lo que han comprendido, de esta manera mejorar su lenguaje. Los cuentos transcritos fueron utilizados con cada grupo según su edad.

Ejemplos:

Caperucita roja

Los tres cerditos

La ratita presumida

Caperucita roja.

Era una niña muy hermosa, a quien llamaban Caperucita Roja, debido a la caperuza que acostumbró a vestir desde muy pequeña. Por esos días un hambriento lobo feroz la seguía sin cesar y ella no podía notarlo.

Una tarde, su madre le dijo: “Deberás ir donde tu abuelita que está muy enferma y llévale estas frutas, panecillos y un poco de miel. Toma el camino más corto del bosque que pronto anochecerá”.

Caperucita caminó de prisa, pero se entretuvo cogiendo lindas flores que obsequiaría a su abuelita. De pronto, la horrible figura de un lobo emergió de la maleza.

La niña quiso huir, asustada, pero la voz amable del animal consiguió detenerla: “¿Dónde vas, linda niñita?”, le dijo y Caperucita, que no creía en la maldad, se lo contó todo. Fue así que el lobo ideó su vil estrategia: “Jugamos a las carreras para llegar más rápido. Tu iras por allí y yo por la otra vía. ¡Y ya!”, gritó y el lobo feroz tomó el camino más corto. Llegó a la casa de la abuelita, derribó la puerta y trató de comerse a la anciana.

La abuelita corrió muy a tiempo, escondiéndose en un viejo baúl de madera. El lobo feroz quiso insistir, pero divisó por la ventana que la niña ya se acercaba por el camino



elegido. Sin perder tiempo se vistió con las ropas de la anciana y se introdujo entre las sábanas de su lecho.

Al tocar la puerta, la inocente Caperucita seguía buscando la presencia del lobo, pero una voz rarísima le hizo despertar de su aturdimiento: “¡Pasa, nieta mía!”, dijo el lobo y la niña pensó: “¿Tan ronca está?”. Entró, y al acercarse preguntó a su abuela: “¿Por qué esas orejas?”, y el lobo contestó: “Para escucharte mejor”. “¿Y tus manazas?”, y dijo: “Para abrazarte mejor”, “¿Y tu tremenda boca?”, y el lobo feroz, saltando del lecho, gritó: “¡Para comerte mejor!”, y con sus garras quiso atrapar a la pequeña.

Fue una lucha desigual y aunque Caperucita se defendía con mucho valor, el lobo feroz quería devorar como sea a la pobre niña. Sin embargo, tantos fueron sus gritos que un leñador que pasaba por el camino reparó en ellos y no dudó en acudir en su auxilio. Tomó su hacha, derribó la puerta, enfrentando al feroz animal que ya había vencido las fuerzas de la frágil Caperucita Roja, sintiéndose finalmente a salvo.

El leñador aplicó todas sus fuerzas y el lobo, vencido y cobarde, pidió perdón por todas sus fechorías. La cárcel iba a ser su próxima morada.

Repuesta del susto, la niña preguntó por su abuelita y ella salió presta del viejo baúl de madera. Luego de agradecer al buen leñador, se abrazaron felices y marcharon a casa de Caperucita. Allí la esperaban sus queridos padres. Fin (Perrault, s/a)



Los tres cerditos

Gráfico 3.1



(Vicente, 2012)

Eran tres hermanitos, tres chanchitos muy unidos y sin embargo dos de ellos no eran tan responsables como el mayor, llamado Práctico, pues los menores, - Violinista y el simpático Flautista-, se pasaban la vida en juergas y diversiones.

Sucedió que por esos tiempos el Lobo malo no tenía otra ocupación que andar en busca de carnes para calmar su apetito.

Al saber de tan grave amenaza, Práctico llamó a sus hermanos y les dijo: “Debemos estar listos para hacer frente al Lobo malo, pues sé que ha preparado sus pulmones para acabar con todo lo que le salga al frente”.

“¿Y qué debemos hacer, hermano Práctico”, preguntó Violinista.

El hermano mayor les dijo que, de inmediato, debían reconstruir sus viejas y precarias viviendas o, de lo contrario, el Lobo malo los devoraría.

“Yo empiezo hoy día y espero que ustedes hagan lo mismo”, dijo Práctico y les repitió que debían ser muy responsables porque la amenaza se los exigía.

Pero, mientras que el mayor tenía casi lista su casita, los dos hermanos se divertían de fiesta en fiesta y sus casas seguían siendo las covachas de toda la vida. Cuando



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Flautista le recordaba a su hermano el pedido de Práctico, Violinista le decía que el Lobo malo ya estaba viejo y debilucho. Pero sin reparar que el Lobo estaba muy cerca de él y se burlaba de lo que comentaba el irresponsable cerdito. Fue así que el Lobo decide atacarlos: “¡Salgan o volaré la casa como si fueran naipes!”, gritó la voraz fiera y los cerditos lloraron ante la amenaza.

Trataron en vano de colocar tablas y ladrillos, pues el primer soplido del Lobo malo fue suficiente.

Los cerditos volaron por los aires y el malvado quiso hacer con ellos su mejor menú del día.

Sin embargo, pudieron eludirlo y se fueron casi volando a la casa de su hermano Práctico.

El hermano mayor que estaba fortificado en su casa, se sorprendió al verlos con el rostro pálido del miedo y ellos no demoraron en contarle lo que les había sucedido.

“Los irresponsables no tienen perdón de Dios”, dijo Práctico, contándoles su plan para vencer al Lobo malo, quien no tardó en llegar a atacarlos. Dio uno, dos, hasta tres fuertes soplidos, pero no podía doblegar los muros de acero, optando por entrar por la chimenea.

Jamás imaginó lo que le pasaría. Práctico colocó abajo una olla con agua hirviendo y quemó la cola al Lobo, haciéndolo huir del lugar. Los hermanos de Práctico, arrepentidos, le suplicaron su perdón y fueron muy felices. Fin (Perrault, s/a).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

La ratita presumida

Gráfico 3.2



(Gómez, 2013)

Érase una vez, una ratita que era muy presumida. Un día la ratita estaba barriendo su casita, cuando de repente en el suelo ve algo que brilla... una moneda de oro. La ratita la recogió del suelo y se puso a pensar qué se compraría con la moneda. “Ya sé me compraré caramelos... uy no que me dolerán los dientes. Pues me comprare pasteles... uy no que me dolerá la barriguita. Ya lo sé me compraré un lacito de color rojo para mi rabito.” La ratita se guardó su moneda en el bolsillo y se fue al mercado. Una vez en el mercado le pidió al tendero un trozo de su mejor cinta roja. La compró y volvió a su casita. Al día siguiente cuando la ratita presumida se levantó se puso su lacito en la colita y salió al balcón de su casa. En eso que aparece un gallo y le dice: “Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?”. Y la ratita le respondió: “No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?”. Y el gallo le dice: “quiquiriquí”. “Ay no, contigo no me casaré que no me gusta el ruido que haces”. Se fue el gallo y apareció un perro. “Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?”. Y la ratita le dijo: “No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?”. “Guau, guau”. “Ay no, contigo no me casaré que ese ruido me asusta”. Se fue el perro y apareció un cerdo. “Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?”. Y la ratita le dijo: “No sé, no sé, ¿y tú por las noches qué ruido haces?”. “Oink, oink”. “Ay no, contigo no me casaré que ese ruido es muy ordinario”. El cerdo desaparece por donde vino y llega un gato blanco, y le dice a la ratita: “Ratita, ratita tú que eres tan



UNIVERSIDAD DE CUENCA

bonita ¿te quieres casar conmigo?”. Y la ratita le dijo: “No sé, no sé, ¿y tú qué ruido haces por las noches?”. Y el gatito con voz suave y dulce le dice: “Miau, miau”. “Ay sí contigo me casaré que tu voz es muy dulce.”

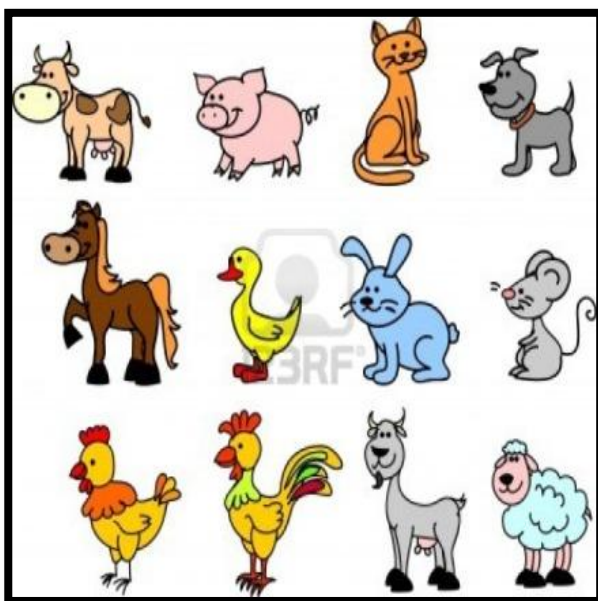
Y así se casaron la ratita presumida y el gato blanco de dulce voz. Los dos juntos fueron felices y comieron perdices y colorín colorado este cuento se ha acabado. (Estrada)

Actividades varias

A los niños se les presentará varias imágenes de animales, mesas, electrodomésticos etc., para que ellos las puedan describir y emitir su sonido; de esta manera se va desarrollando su lenguaje, los niños/as pueden expresarse de manera libre y divertida.

Ejemplo de imágenes:

Gráfico 3.3



(Suarez, 2013)

Otra actividad importante es hacer que los niños soplen botellas, les permitirá ejercitar la lengua para que ellos puedan tener mayor desarrollo de la misma, también se les pondrá mermelada sobre sus labios superiores para que ellos se la coman sacando la lengua, otra actividad es sacar y meter la lengua.



La mermelada sobre los labios: “La idea aquí es que el niño lama sus labios en forma circular como un ejercicio para fortalecer la lengua”. (Tardio, 2014)

3.3 Estrategias para niños y niñas 4 años

Los niños y niñas de cuatro años según su nivel de desarrollo tienen mayor capacidad de comunicación por lo cual es necesario realizar canciones un poco complejas y dinámicas, cuentos largos para que puedan expresar, comprender y describir cada acontecimiento.

Ejemplos:

Canciones:

- Había una vez
- Yo tengo una casita
- Había un sapo
- Yo soy un tallarín

Había una vez

Había una vez un avión

Que siempre quería volar

Subía y bajaba al cielo

Quería llegar (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Yo tengo una casita

Yo tengo una casita

Que es así así

Y cuando sale el

Humo hace así así

Y cuando quiero entrar



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Yo golpeo así así

Para entrar me limpio

Los pies así así. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Había un sapo

Había un sapo, sapo, sapo

que nadaba en el río

río, río, río

con su traje verde,

verde, verde, verde

se moría de frío,

frío, frío, frío

la señora sapa,

sapa, sapa, sapa

tenía un amigo,

amigo, amigo, amigo

que era profesorrrrrrr (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Yo soy un tallarín

Yo soy un tallarín

que se mueve por aquí

que se mueve por allá

un poco de salsa

un poco de aceite



bien removido

y ahora te toca a ti (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Cuentos

Los cuentos son de gran ayuda para que los niños puedan expresar lo que entienden de cada cuento lo cual es importante, por ende, va desarrollando su lenguaje al momento de contar lo que escucharon.

Es importante narrar cuentos a los niños/as desde muy tempranas edades, por lo que se establece una buena relación afectiva y sobre todo estimula el desarrollo de su lenguaje oral. Los cuentos les ayudan a leer las imágenes, expresar e interpretar lo que puede suceder después, etc., los cuentos son de fundamental importancia por lo que es un paso previo a toda lectura comprensiva. (Redondo, s/a)

Al relatar cuentos a los niños/as desde muy tempranas edades, les ayuda a ser reflexivos, a desarrollar su inteligencia, su lenguaje, a tranquilizarse etc., es fundamental que los padres y educadoras les estimulen su lenguaje con los cuentos.

Ejemplos

- El ratoncito vanidoso
- La gallina y el granito de trigo

El ratoncito vanidoso

Había una vez un ratón que por la vanidad de parecer guapo, se había dejado crecer la cola algo más de lo normal. Todos le decía que más pronto o más tarde aquella cola le iba a dar un gran susto. ¡Pero era perder el tiempo! El ratoncito se pasaba todo el día fuera de casa y a todo el que veía le presumía:

- Mira que cola tengo; ¡ni el rey tiene una igual!

Pero un día mientras paseaba por la casa donde tenía un agujero, vio venir al gato. El vanidoso ratoncito se dio a la fuga y, corriendo se fue hacia la puerta. Desgraciadamente en aquel momento se cerró, aprisionando la cola del ratón, y el



gato se la comió. De esta manera perdió la cola el tonto del ratoncillo vanidoso. (Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)

La gallina y el granito de trigo

Escarbando la tierra una gallina que se paseaba con todos sus pollitos, encontró un granito de trigo:

- ¡Un granito de trigo! –dijo la gallina muy contenta. – ¿Quién lo quiere sembrar?
- Preguntó.
- Yo no –dijo un pollito –yo no lo haré.
- Ni yo -dijo un segundo – porque me cansaré.
- Está bien –dijo la gallina –lo hare yo.

Cuando el trigo estuvo creciendo y maduro:

- ¿Quién lo quiere cosechar? –preguntó.
- Yo no dijo un pollito –yo no lo haré.
- Ni yo –dijo un segundo –porque me cansaré.
- Está bien -dijo la gallina –lo haré yo.

Cuando el trigo estuvo cosechado:

- ¿Quién lo quiere llevar al molino?
- preguntó.
- Yo no –dijo un pollito –yo no lo haré.
- Ni yo -dijo un segundo – porque me cansaré.
- Está bien –dijo la gallina –lo hare yo.

Cuando el trigo estuvo molido y hecho harina:

- ¿Quién me quiere ayudar a amasarlo para hacer pan? –preguntó.
- Yo no –dijo un pollito –yo no lo haré.
- Ni yo -dijo un segundo – porque me cansaré.
- Está bien –dijo la gallina –lo hare yo.

Cuando el pan estuvo bien cocido y doradito:



- ¿Quién lo quiere comer?, -preguntó.
- ¡Yo, yo –gritaron los dos pollitos al momento.
- No, no –dijo la gallina –lo hare yo. (Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)

Actividades

- Con láminas de objetos conocidos y la pronunciación correcta por parte de la educadora, se dirá palabras de tres, cuatro y más sílabas, ejemplo: refrigeradora, congeladora, triciclo, jardinería, computadora, electrodomésticos. Con estas palabras elaborar oraciones cortas las cuales repetirán los niños.
- Se realizará un cuento donde los niños sean partícipes del mismo, consiste en que los niños imiten un animal doméstico y realicen ciertos movimientos de cada animal con su respectivo sonido.
- Jugar con caramelos: se reparte a los niños caramelos de diferentes sabores y colores, luego les preguntamos (enseñándoles uno) ¿quién tiene un caramelo como el mío? ¿de qué color es? Seguimos con el procedimiento hasta finalizar con todos los colores; luego les proponemos – levanten la mano y muestren el caramelo de tal color, lo pueden chupar.
- Para finalizar les preguntamos ¿quiénes comieron caramelos de este color? ¿qué sabor tenía?

Adivinanzas cortas

- Doy calorcito, soy redondito,
Salgo tempranito
Y por la tarde me escondo.
(Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)
- ¿Quién corre, quien ladra?
¿Quién hace guau guau?
¿Quién siempre la casa
Se empeña en cuidar?
(Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)



3.4 Estrategias para niños y niñas de 5 años

Es significativo estimular a los niños/as con diferentes actividades, estas actividades les entretienen, aprenden con mayor soltura. Las canciones son de fácil entendimiento, a los niños de esta edad les gusta mucho; hemos observado que todos quieren cantar, en algunos casos hemos notado que uno quiere sobresalir más que el otro/a y entona a toda voz. Los cuentos en estas edades les gustan mucho, ponen a volar su imaginación y con ello mejoran su lenguaje. En las adivinanzas todos se divierten porque empiezan a hablar entre todos, sobre de lo que puede ser y lo que no puede ser.

Canciones:

- Había una vez un avión
- Al pon pin colorado
- La cabeza arriba esta
- Su su su su

Había una vez un avión

Había una vez un avión

que siempre quería volar

subía y bajaba, subía y bajaba

al cielo quería llegar. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Al pon pin colorado

Al pon pin, pon pin colorado

al pon pin colorín

paz, pez piz, poz puz

salistes tuuuuuu. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

La cabeza arriba esta

La cabeza arriba esta

y se usa al pensar

ojos, boca y nariz

para ver, hablar y

respirar más abajo

el corazón que hace

por podrán, el ombligo

va después y por

último los pies. (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Su su su su su

su su su su su

de la juventud

me regalaraaaa

una pepsi, pepsi , pepsi

una cola, cola, cola

una pep- si –co- la (canciones recordadas de nuestra infancia, 2014)

Cuentos

- La pata pía
- La pajarita

La pata Pía

Ella era muy buena. Tenía ocho hijos, todos amarillos y preciosos. Una mañana, Pía encontró cerca de su casa un gato pequeño, solo, y llorando.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- ¿Qué te pasa, gatito? –le pregunto
- ¡Hi, hi, hi! –lloraba el gatito. Y tanto lloraba que no podía contestarle. Después de mucho, tiempo la pata Pía se enteró de que el pequeño gato lloraba porque quería ser amarillo como los patos.
- ¡cua, cu, cua! – se rió la pata. Y con ella se rieron sus ocho hijos, todos amarillos y preciosos.

La laguna entera se estremeció con tanta risa: ¡cua, cua, cua! Y hasta el agua se rió: ¡clan, clin, clin! De lo que quería el gatito. Una vez calmada tanto alboroto, le dijo la pata:

- Eso no puede ser, gatito. Pero en cambio te puedo enseñar a nadar. ¿quieres probar?
- A mí no me gusta el agua –dijo el gatito, entre lágrimas.
- Entonces no llores, porque eso que sale de tus lindos ojitos es agua –dijo la pata.
- ¿de veras? –pregunto el gato.
- ¡sí! –le contesto la pata Pía.

Bueno... si es así...vamos al agua –dijo el gatito. La primera lección fue algo difícil, y el gatito se ahogó varias veces. Pero a los pocos días ya nadaba perfectamente y tan contento estaba que se olvidó de sus ideas. Y tan amigo se hizo de la pata Pía y de sus ocho hijos que se quedó a vivir con ellos y poco a poco se fue poniendo amarillo, amarillo como un patito. (Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)

La pajarita

La pajarita era tan pobre que no se podía casar, por eso día y noche lloraba su mala suerte.

La paloma, su vieja amiga, le tuvo lastima y decidió ayudarla. Para eso llamo a los animales del bosque y les dijo:

- Una pajarita se quiere casar, pero como es muy pobre, no lo puede hacer. No tiene collar, ni vestido, ni zapatos, ni peine, ni espejo. Nada, nada tiene la infeliz. Todos debemos darle algo.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Los animales dijeron que la ayudarían con mucho gusto.
- La gallina dijo: -Yo hare el collar.
- El perro dijo: -Yo hare los zapatos.
- La tortuga dijo: - Yo hare el peine.
- La abeja dijo: -Yo daré la miel.
- El conejo dijo: -Yo daré el espejo.
- El gato dijo: -Yo daré el vestido.
- Y así, la pajarita se casó y cuando tuvo sus primeros hijitos la paloma fue la madrina. (Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)

Actividades

- Se les mostrara un cartel con sopa de letras con las que ellos podrán buscar y descubrir que palabras están ahí, las cuales serán fáciles tales como Papá, Mamá, sol, luna, etc.
- Se les mostrara divertidas imágenes de paisajes, personas en el hogar, etc.
- Adivinar con los ojos cerrados, consiste en pedirles a los niños que reconozcan por su aroma y sabor diferentes cosas como por ejemplo: mermelada, chocolate, jabón, papas, caramelos, etc.
- Reconocer su textura o forma como por ejemplo el algodón, arroz, juguetes, utensilios de cocina, etc., los niños con los ojos vendados tendrán que decir todas las características que estas poseen.

Adivinanzas

- Están a los lados
De tu cabecita
Y oyes con ellos,
Cosas bonitas
(Martinez, Garcia, & Cervantes, 2007)
- Una es la izquierda,
Otra es la derecha;



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Cinco dedos tienen

Cada una de ellas

(Martínez, García, & Cervantes, 2007)

3.5 La ficha de juego

Se realiza una ficha de cada uno de los juegos antes mencionados, con la finalidad de organizar las actividades y obtener información pertinente para la sustentación de nuestra tesis.

Actividades para los niños de 3 años

Canción: Actividad 1

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Los pollitos
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Letra de la canción e imágenes de pollitos.
Participantes	10 niños y niñas.
Observaciones: al inicio los niños y niñas se muestran un poco tímidos, poco cooperativos y no realizan los movimientos que se los piden.	
Objetivo alcanzado: los niños/as vocalizan la canción, situación que es importante para el desarrollo del lenguaje, además memorizan la canción.	



Mermelada: Actividad 2

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Colocar mermelada sobre los labios superiores
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Aula
Material	Mermelada, paleta para colocar la mermelada
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: los niños y niñas se muestran curiosos e inquietos, algunos no quieren participar, al ver que los otros niños lo hacen ellos también lo realizan. Cuando se les coloca la mermelada ellos realizan los movimientos que se les pide y se limpian la mermelada de sus labios con la ayuda de su lengua; para algunos niños les resulta difícil sacar la lengua y limpiarse la mermelada.	
Objetivo alcanzado: Con esta actividad los niños y niñas ejercitan la lengua, al realizar estos movimientos, les ayudo en la flexibilidad de la lengua y así ayudarles a desarrollar su lenguaje.	



Canción: Actividad 3

Datos Técnicos	
Nombre del juego	El pato con una pata
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Letra de la canción, un pato que realiza su sonido
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: los niños/as tienen mayor interés, se muestran ansiosos por realizar la actividad, se les canta realizando las respectivas mímicas, lo cual les llama la atención y empiezan a realizar la actividad. La canción es aprendida rápidamente por los niños, al principio cantaban en grupo, luego en pares, y finalmente individualmente.	
Objetivo alcanzado: En esta actividad los niños lograron memorizar la canción y poco a poco empezaron a realizar los movimientos de manera conjunta cantaban y bailaban.	



Canción: Actividad 4

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Tengo dos ojos.
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Letra de la canción
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: se les entona la canción con sus respectivos movimientos, al principio los niños se confunden al cantar y al mismo tiempo realizar los movimientos, sin embargo a medida que repiten los niños mejoran sus movimientos y cantan en voz alta.	
Objetivo alcanzado: al cantar los niños mejoran su vocabulario, pronunciación, y sobre todo reconocen su esquema corporal.	



Cuento: Actividad 5

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Caperucita roja
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Aula
Material	Cuento infantil
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: Durante la narración del cuento, los niños se mostraron muy tranquilos y atentos, se les presentó las imágenes mientras se les narraba la historia. Al avanzar se producía una exageración en la voz con la finalidad de despertar mayor interés en los niños. Al finalizar el cuento se les pregunto varias cosas a cerca de lo narrado y así analizar su atención, realizando varias preguntas tanto nuestras como de ellos.	
Objetivo alcanzado: en este ejercicio los niños y niñas pudieron ver varias imágenes lo cual les ayudo a comprender mejor el cuento; logrando también que los niños emitan varias preguntas, lo cual es importante para su lenguaje.	



Cuento: Actividad 6

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Los tres cerditos
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Aula
Material	Cuento infantil
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: se les narro el cuento realizando los respectivos cambios de voz, situación que llamó la atención dando lugar a la imitación, al finalizar el cuento realizamos una reproducción de lo que habían escuchado de la narración.	
Objetivo alcanzado: los niños participaron en la imitación del cuento, lo cual es de gran importancia, tenían que narrar fragmentos del cuento, lo cual lo hace más entretenido para los niños y niñas.	



Cuento: Actividad 7

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Ratita presumida
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Aula
Material	Cuento infantil
Participantes	9 niños y niñas
Observaciones: Mientras le narramos el cuento combinábamos con imágenes, situación que atrajo la atención de los niños, permitiendo que realicen, varias preguntas que las mismas que fueron contestadas, lo que permitió mejorar su comprensión.	
Objetivo alcanzado: los niños incrementan su vocabulario al adquirir varias palabras con su respectivo significado, lo cual nos indica que los niños estaban atentos al cuento.	



Juego: Actividad 8

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Pasar la bomba y decir colores, nombres
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Bombas de colores
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: Una vez dadas las indicaciones, los niños participan activamente mencionando los colores mientras tenían la bomba entre sus manos, algunos repetían los mismos colores, después de varios estímulos mencionaban otros colores. Para finalizar con la actividad les preguntamos el nombre de su mamá, ellos lo decían y así participaban todos sin ninguna dificultad.	
Objetivo alcanzado: los niños pudieron demostrar sus conocimientos respecto a los colores, pudieron expresarse de manera divertida, de esta manera participan todos los niños.	



Soplar Papeles: Actividad 9

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Soplar papeles
Edad	3 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Trozos de papeles de diferentes colores
Participantes	9 niños y niñas
Observaciones: se organizaron grupos, se les proporcionó algunas indicaciones acerca de la actividad, posteriormente se entrega varios papeles en el piso para que los niños soplen de un extremo al otro sin utilizar las manos, algunos niños lo realizaban rápidamente, pero a otros les costaba mucho trabajo terminarlo.	
Objetivo alcanzado: conseguir la realización de movimientos vocales e incrementar el desenvolvimiento de la lengua.	



Actividades para los niños de 4 años

Cuento: Actividad 1

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Había una vez
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Patio
Material	Canción
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: Al principio los niños y las niñas se manifestaban curiosos e inquietos, no querían cooperar, no cantaban, ni realizaban los movimientos que se les indicaba en la canción; pero después realizaron la actividad sin ninguna dificultad.	
Objetivos alcanzados: Mediante esta canción los niños y las niñas pueden expresarse, de esta manera les ayudo en el desarrollo de su lenguaje, por lo que todos cantaban.	



Canción: Actividad 2

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Yo tengo una casita
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Patio
Material	Canción
Participantes	8 niños y niñas
Observaciones: En esta canción los niños y niñas se muestran cooperativos y realizan la actividad sin ningún problema; todos cantan y realizan los movimientos, al cantar tratan de sobresalir entre sí.	
Objetivos alcanzados: Al cantar los niños y las niñas vocalizan la letrilla de esta manera incrementan su vocabulario, se expresan cantando y realizando varios movimientos corporales lo cual ayuda en el desarrollo del lenguaje.	



Canción: Actividad 3

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Había un sapo
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Patio
Material	Canción
Participantes	9 niños y niñas
Observaciones: En esta actividad todos los niños y niñas corean a viva vos, al principio tenían dificultad en memorizar la canción, pero después de repetir varias veces logran hacerlo. Al entonar los niños realizaban varios movimientos de acuerdo a la canción.	
Objetivos alcanzados: En esta actividad no solo se reforzó el área del lenguaje sino también el área cognitiva y el área corporal, los niños tenían que entonar toda la canción, realizaban movimientos y al mismo tiempo cantaban.	



Canción: Actividad 4

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Yo soy un tallarín
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula
Material	Canción
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: durante esta actividad los niños cantaban sin ninguna dificultad en la que podían bailar, cantar, jugar, etc., en el momento de jugar los niños y las niñas tenían que señalar a un compañero para que realice la actividad, lo que permite que el juego sea divertido y entretenido para todos.	
Objetivos alcanzados: en esta actividad los niños pudieron expresarse de manera verbal y corporal lo cual es de gran influencia para el desarrollo del lenguaje.	



Cuento: Actividad 5

Datos Técnicos	
Nombre del juego	El ratoncito vanidoso
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula
Material	Cuento
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: Al narrar el cuento los niños y niñas estaban tranquilos y tenían gran inquietud por el desenlace de la fábula, empiezan a realizar varias preguntas respecto al cuento, las cuales fueron respondidas de inmediato.	
Objetivos alcanzados: Mediante el cuento observamos que los niños y niñas realizan varias preguntas acerca de la narración, lo cual permite incrementar el vocabulario de los niños, además de llamar su atención.	



Cuento: Actividad 6

Datos Técnicos	
Nombre del juego	La gallina y el granito de trigo
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Cuento
Material	Aula
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: En esta narración los niños y niñas prestaban atención y observaban las imágenes que les presentamos para que puedan tener mayor facilidad en su comprensión.	
Objetivos alcanzados: los niños y niñas adquieren mayor comprensión del cuento y tienen confianza al realizar preguntas, al narrar lo que entendieron, de esa manera se desarrolla su lenguaje.	



Láminas: Actividad 7

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Láminas con objetos
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula
Material	Láminas con varios objetos eje: refrigeradoras, paisajes, animales, computadoras, etc.
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: en esta actividad se les presento las diversas láminas una por una, se les preguntaba de manera grupal que es lo que observaban y se les corregía en la pronunciación, después se les preguntaba individualmente.	
Objetivos alcanzados: los niños y niñas desarrollan su lenguaje al describir varios elementos que observan en varias láminas.	



Imitación: Actividad 8

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Imitación de los animales domésticos y realizar ciertos movimientos de cada animal con su respectivo sonido.
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Patio
Material	Imágenes de animales
Participantes	10 niños y niñas
Observaciones: En esta actividad los niños y niñas estaban muy ansiosos por realizar el juego, a cada niño se les proporcionó un nombre de animal, posterior a ellos se les narraba el cuento, el mismo que fue improvisado para darles mayor flexibilidad y lograr la participación de los niños, quienes intervenían realizando su sonido y movimiento.	
Objetivos alcanzados: Los niños realizaban cada sonido y movimientos de los animales que les toco sin ninguna dificultad, estuvieron atentos a la narración y pudieron realizar la actividad.	



Caramelos: Actividad 9

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Jugar con caramelos
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula
Material	Caramelos de diferentes sabores
Participantes	8 niños y niñas
Observaciones: esta actividad consiste en repartir a los niños caramelos de diferentes sabores y colores, luego les preguntamos (enseñándoles uno) ¿quién tiene un caramelo como el mío? ¿de qué color es? Seguimos con el procedimiento hasta finalizar con todos los colores; luego les proponemos – levanten la mano y muestren el caramelo de tal color, y luego lo pueden chupar. Para finalizar les preguntamos ¿quiénes comieron caramelos de este color? ¿Qué sabor tenía?	
Objetivos alcanzados: Los niños y niñas pudieron diferenciar los colores y sabores lo cual era un estímulo para que comenten lo que estaban teniendo en sus manos y luego consumieron para que expresen el sabor de su caramelo.	



Adivinanzas: Actividad 10

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Adivinanzas
Edad	4 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula
Material	Adivinanzas
Participantes	8 niños y niñas
Observaciones: repasamos las adivinanzas a los niños y niñas quienes emiten varias respuestas incorrectas, luego de algunos intentos y de repetirles los acertijos acertaron con las respuestas.	
Objetivos alcanzados: se desarrolló el área del lenguaje y el área cognitiva ya que los niños y niñas tenían que pensar su respuesta.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Actividades para niños/as de 5 años

Canción: Actividad 1

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Había una vez un avión.
Edad	5 años
Duración	10 minutos
Espacio	Patio
Material	Espacio verde y su propio cuerpo.
Participantes	10 niños y niñas.
Observaciones: los niños/as al inicio se sienten tímidos, a medida que vamos cantando ponen mayor fuerza en su voz. Volvemos a cantar todos con mucha confianza, pero realizando movimientos con nuestro cuerpo	
Objetivo alcanzado: al inicio no cantaban todos, luego comenzaron a cantar todos con mayor fuerza, así se logró que todos pronuncien correctamente.	



Canción: Actividad 2

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Al pon pin colorado.
Edad	5 años
Duración	15 minutos
Espacio	Patio
Material	Canción y sus manos.
Participantes	10 niños.
Observaciones: al inicio se les dificultó un poco la canción, hasta aprendérsela, al principio algunos asimilaron con mayor facilidad que otros, pero al final todos los niños se la aprendieron.	
Objetivo alcanzado: al inicio a los niños se les dificultó pronunciar, pero al final se logró que todos los niños pronunciaran la “r”, unos pronunciaban mucho más claro que otros, pero el objetivo se consiguió.	



Canción: Actividad 3

Datos Técnicos	
Nombre del juego	La cabeza arriba esta
Edad	5 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Canción y todo su cuerpo
Participantes	10 niños
Observaciones: esta canción agrado a los niños, por lo que es muy divertida, a medida que íbamos cantando, realizábamos con mayor rapidez, para así ver quien se confunde; por lo que se nombra diferentes partes del cuerpo. Decidimos entre todos que el niño que se confundía pasaba a cantar solo.	
Objetivo alcanzado: con esta actividad, logramos que los niños pronunciaran e identificaran correctamente las partes de su cuerpo.	



Canción: Actividad 4

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Su su su su su
Edad	5 años
Duración	10 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Canción y palmas
Participantes	7
Observaciones: la actividad que trabajamos fue divertida, se solicitó a los niños que realicen un ruedo, iniciamos a cantar dándonos de palmadas entre todos que conformábamos el círculo.	
Objetivo alcanzado: en esta actividad se logró que los niños pronunciaran mucho mejor la “s”, ya que a la mayoría de los niños se les complicaba la pronunciación de la misma.	



Cuento: Actividad 5

Datos Técnicos	
Nombre del juego	La pata pía
Edad	5 años
Duración	20 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Cuento, imágenes
Participantes	10 niños
Observaciones: se les relato el cuento a los niños en un círculo, a medida que se les narraba; se realizaba diferentes tipos de voz según la historia, se les combinaba con imágenes, los niños demostraron su interés por el cuento, al final del relato se les realizó preguntas y todos querían dar sus respuestas.	
Objetivo alcanzado: mediante esta actividad, observamos el interés con el que los niños participaban, por ende, se logró que todos los niños se expresaran, para potenciar su lenguaje mediante el cuento.	



Cuento: Actividad 6

Datos Técnicos	
Nombre del juego	La pajarita
Edad	5 años
Duración	20 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Cuentos e imágenes
Participantes	10 niños
Observaciones: en esta actividad se mostraron muy tranquilos y atentos, se les indico las imágenes del cuento y a la vez que se les iba leyendo se realizaba una exageración en la voz para mayor interés de los niños. Al finalizar con el cuento se les pregunto varias cosas para poder analizar su atención e interés por el mismo, así también ellos realizaron varias preguntas.	
Objetivo alcanzado: en esta actividad, se incentivó el don de ayudar, por lo que después de terminar con la lectura del cuento, todos decían que debemos ayudar a los demás, a algunos niños se les dificulto pronunciar “pajarita”, pero al final consiguieron.	



Sopa de letras: Actividad 7

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Sopa de letras
Edad	5 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Carteles, letras y lápices
Participantes	7 niños
Observaciones: se les presento a los niños un cartel con letras, en el cual los niños deben buscar palabras que se encuentran en la sopa de letras, el niño que la encuentra debe subrayar la palabra. Los niños se divirtieron mucho por lo que pusieron mucho interés ya que todos querían subrayar las palabras	
Objetivo alcanzado: en esta actividad se logró que los niños vayan pronunciando todas las letras que contenía la cartulina, por ende se logró una mejor pronunciación de algunas letras de la pancarta.	



Relatar: Actividad 8

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Relatar las imágenes
Edad	5 años
Duración	20 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Imágenes
Participantes	10 niños
Observaciones: una vez realizado el círculo se les presentó diferentes imágenes en las cuales los niños tenían que relatar lo que ven en las mismas, todos demostraron su interés por indicar lo que ellos veían. Cada uno indicaba a su manera lo que les parecía importante.	
Objetivo alcanzado: se logró que los niños pronunciaran y relataran cuentos a su manera para mejorar su lenguaje.	



Imitación: Actividad 9

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Adivinar con los ojos cerrados
Edad	5 años
Duración	20 minutos
Espacio	Patio, espacios verdes
Material	Mermelada, chocolate, jabón, cebolla, papas, algodón, arroz, juguetes, utensilios de cocina, etc.,
Participantes	10 niños
Observaciones: los niños y niñas demuestran su interés, se manifiestan ansiosos por realizar la actividad, se les pide que cierren sus ojos, por lo que ellos tienen adivinar según el aroma, actividad que les llama la atención empezando a demostrar su alegría al adivinar lo que se les presenta.	
Objetivo alcanzado: se desarrolló su sentido olfativo, su imaginación y su lenguaje. Por lo que no podían pronunciar correctamente algunas cosas que se les presentaban.	



Adivinanzas: Actividad 10

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Adivinanzas
Edad	5 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Adivinanza
Participantes	10 niños
Observaciones: se les pide a los niños hacer un círculo, a medida que se les relata la adivinanza, los niños muestran gran interés, todos ellos quieren dar su respuesta.	
Objetivo alcanzado: la curiosidad e interés de los niños, las adivinanzas les ayuda en su lenguaje por lo que van pronunciando diferentes respuestas.	



Adivinanzas: Actividad 11

Datos Técnicos	
Nombre del juego	Adivinanzas
Edad	5 años
Duración	15 minutos
Espacio	Aula de psicomotricidad
Material	Adivinanza
Participantes	10 niños
Observaciones: se les pide a los niños realizar un círculo, a medida que se les relata la adivinanza, los niños muestran gran interés, todos los niños quieren dar su repuesta.	
Objetivo alcanzado: se logró incentivar a todos los niños para que den sus respuestas y pierdan el miedo al hablar, algunos niños no querían dar sus respuestas, al inicio no se les entendía muy bien; pero paulatinamente perdieron el miedo.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPÍTULO IV: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

En la investigación realizada se trabajó con grupos de niños y niñas de 3, 4 y 5 años, en el que se ejecutó actividades relacionadas con el juego para desarrollar el lenguaje, se utilizó varias estrategias pedagógicas tales como canciones, cuentos, adivinanzas, sopa de letras, etc., con diferente contenido de acuerdo a su edad. Con estas técnicas pudimos analizar el valor pedagógico del juego infantil para el desarrollo del lenguaje en los niños de 3-5 años, el cual es el objetivo general de nuestra investigación.

La indagación es de corte cualitativo en el que se realizó mediante la observación, la interacción entre los niños y niñas, la cual nos permitió dar una apreciación de sus destrezas y habilidades que demostraron mediante el juego. Otro método utilizado es el cuantitativo, el cual se refleja en la calificación de las pruebas aplicadas las cuales son Franklin Martínez, APS y K- Bit de acuerdo a su edad y al área de lenguaje. Dichas pruebas se les aplicó antes de intervenir con las estrategias pedagógicas y después de intervenir con las mismas. Se recolectó datos a nivel descriptivo en el que se recaudó toda la información relacionada entre el juego y el lenguaje en la que se describió toda la relación que existe entre los mismos y a nivel exploratorio se intentó generar un proceso de análisis del juego y la importancia de su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje a través de las estrategias.

Al principio se recolectó toda la información de los niños y niñas que tenían dificultad con su lenguaje según nos indicaban sus educadoras; se realizaron tres grupos de acuerdo a su edad con un total de 30 niños y niñas de la muestra planteada. Los niños y niñas de tres años pertenecen al mismo salón de clase, los otros niños de 4 y 5 años son de diferentes paralelos.

Con los niños de cada grupo se empezó con un rapport adecuado para conocernos, de esta manera existe un vínculo para poder aplicar los test de caso contrario los niños no van a cooperar adecuadamente en la aplicación; ya que se sentirán incómodos ante personas desconocidas.

Más adelante se procedió con la aplicación de los test de acuerdo a sus edades en un lugar adecuado, sin ruido, sin juegos, sin estímulos, etc., que puedan distraer su



UNIVERSIDAD DE CUENCA

atención. Con los test aplicados procedimos a calificar para determinar en qué área necesitan mayor estimulación; ya sea en su pronunciación, vocabulario y expresión. Con todos los datos recolectados procedimos a aplicar las estrategias pedagógicas en un lapso de 15 semanas con cada grupo de edad, en el salón de clases o en el patio de acuerdo con la actividad planeada, con los niños de 3 años se trabajó en un lapso de 8 a 10 minutos con la actividad planteada. Con los niños y niñas de 4 años se trabajó en un tiempo de 10 a 12 minutos con diversas actividades, y para finalizar con los niños de 5 años se trabajó un periodo de 12 a 15 minutos. Todos los días se realizaba una actividad diferente con cada grupo de edad, antes de iniciar con las estrategias pedagógicas planeadas día a día se recordaba lo del día anterior.

A los niños de 3, 4 y 5 años se les aplico el test Franklin Martínez que evalúa el desarrollo del lenguaje en edad preescolar, la prueba está formada sobre la base de los tres componentes del lenguaje que son el fonético-fonológico, el léxico-semántico y la gramática, tomando en consideración el desarrollo evolutivo del lenguaje en la etapa. La prueba fue tomada de manera individual para analizar el desarrollo individual de cada niño en el área del lenguaje.

A los niños de 4 y 5 años también se les aplico los test APS, y K- Bit, los cuales fueron aplicados solo el área de lenguaje; el test APS diagnostica motricidad en términos generales, pero como sabemos que la motricidad tiene un vínculo muy importante con el lenguaje; esta prueba comprende: vocabulario, grafismo, motricidad manual, lateralidad usual. Nosotras solo tomamos la parte del vocabulario, por lo que, se puede realizar el estudio separado de las consignas de puntuación y baremos puesto que son independientes. (Ver anexo 5)

Esta prueba se aplica de manera individual en un lapso de 5 a 10 minutos en la que se le presenta al niño 44 imágenes que representan personajes, animales, frutas, objetos, etc., que son familiares para los niños, los cuales deben ser reconocidos y nombrados correctamente. El objetivo de esta prueba es determinar la relación entre la expresión verbal y la riqueza del vocabulario.

El test K- Bit se aplica a niños/as de 4 años en adelante hasta los 90 años, el cual diagnostica la inteligencia general basada en el lenguaje, el test está compuesto por



vocabulario expresivo, definiciones y matrices, para la aplicación se tomó en cuenta el vocabulario y la matrices. En esta prueba no se le toma en cuenta el área de definiciones ya que este ítem solo se aplica a partir de los 8 años en adelante, lo cual no les perjudica a los niños y niñas.

Para poder diagnosticar el vocabulario nos basamos en los baremos tanto del vocabulario como el de matrices, las puntuaciones de los mismos se les suma, según la edad se les ubica en el baremos, para poder identificar en qué nivel de lenguaje se encuentra según su edad.

La forma de aplicación del mismo es de manera individual, el tiempo es de 30 a 40 minutos como máximo, se utiliza un cuadernillo en el cual se va mostrando las imágenes, las mismas que deben ser identificadas por los niños, la prueba se suspende cuando el niño o niñas ya no identifique las imágenes un renglón seguido.

4.1 Resultados de la aplicación de los test

Prueba Franklin Martínez Niños de 3años

Se les aplicó el test Franklin Martínez en la segunda semana de enero en la que los niños y niñas no recibían todavía las estrategias pedagógicas propuestas.

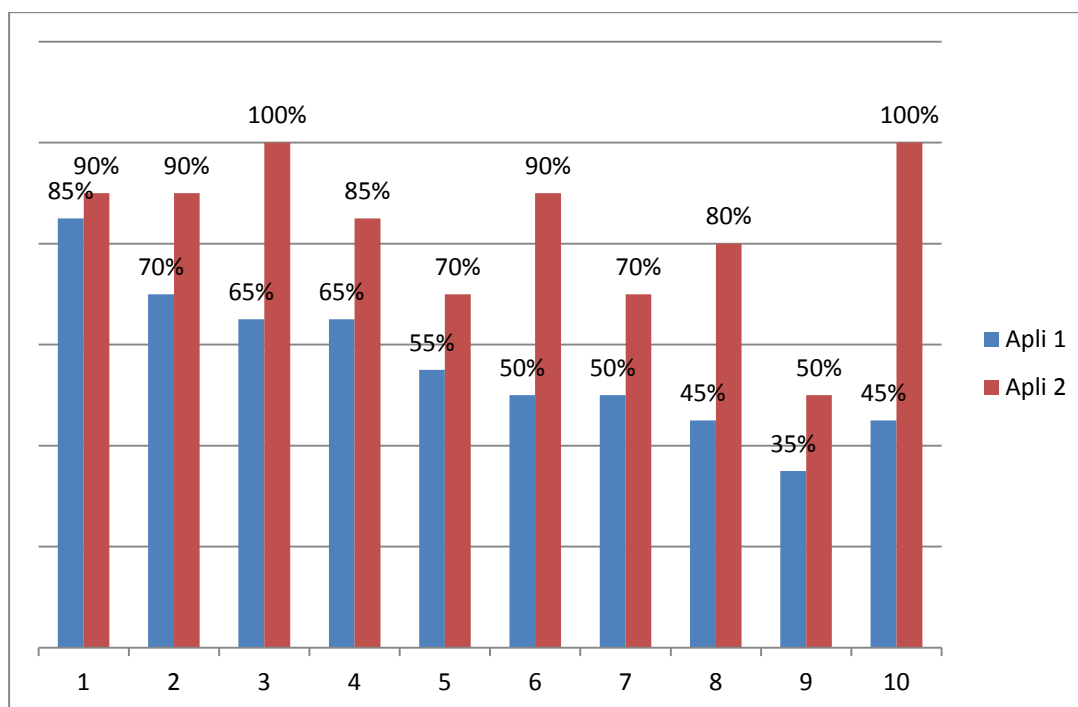
En la que obtuvieron un 56.5% de desarrollo del lenguaje, luego de 15 semanas de haber realizado las estrategias mediante el juego obtuvimos un 82.5%, lo cual nos indica que existe un notable incremento en su desarrollo. Después de la intervención con las estrategias se les volvió aplicar el mismo test en el que se consiguió buenos resultados, tal como se puede observar en la tabla 1.



Tabla 1: Franklin Martínez

Niños	Apli 1	Apli 2
1	85	90
2	70	90
3	65	100
4	65	85
5	55	70
6	50	90
7	50	70
8	45	80
9	35	50
10	45	100
Total	565	825

Gráfico 1: Franklin Martínez



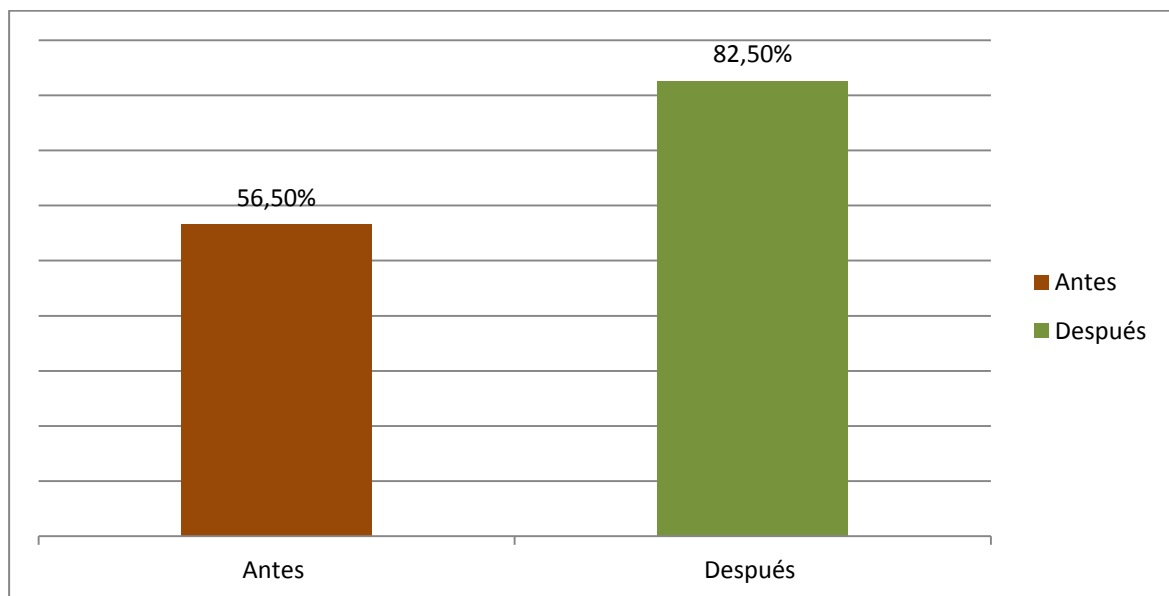
(Castillo & Gòmez, 2014)



Tabla 2: Resultados generales Franklin Martínez

Antes	Después
56,5%	82,5%

Gráfico 2: Franklin Martínez



(Castillo & Gómez, 2014)

Los niños y niñas de 3 años antes de utilizar las estrategias pedagógicas lograron un 56,5% en la aplicación de la prueba, se intervino con las tácticas a través del juego en un lapso de 15 semanas, inmediatamente se aplicó la misma prueba en el que alcanzaron un 82,5% en ese periodo de intervención, los niños han progresado en su lenguaje en un 26% lo cual es satisfactorio para su desarrollo, porque han incrementado su vocabulario. Los niños y niñas están en un nivel superior al normal, estos resultados se dieron por medio del juego.

Prueba aplicada a los niños de 4 años

Con la aplicación del test Franklin Martínez se obtuvo un 56% lo cual cambio notablemente luego de haber puesto en práctica las estrategias pedagógicas, al finalizar con las misma se realizó la aplicación del mismo test en el que se alcanzó un

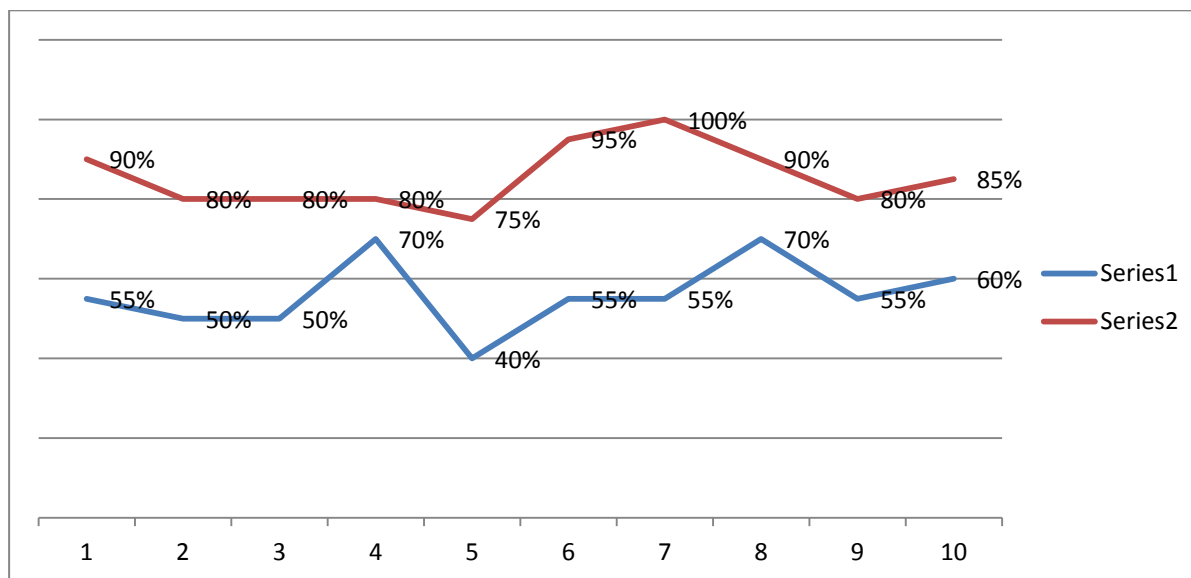


85.5% dando así un incremento en el desarrollo del lenguaje. A continuación se realizó una comparación entre la aplicación 1 y aplicación 2

Tabla 3: Franklin Martínez

Niños	Apli 1	Apli 2
1	55	90
2	50	80
3	50	80
4	70	80
5	40	75
6	55	95
7	55	100
8	70	90
9	55	80
10	60	85
Total	560	855

Gráfico 3: Franklin Martínez



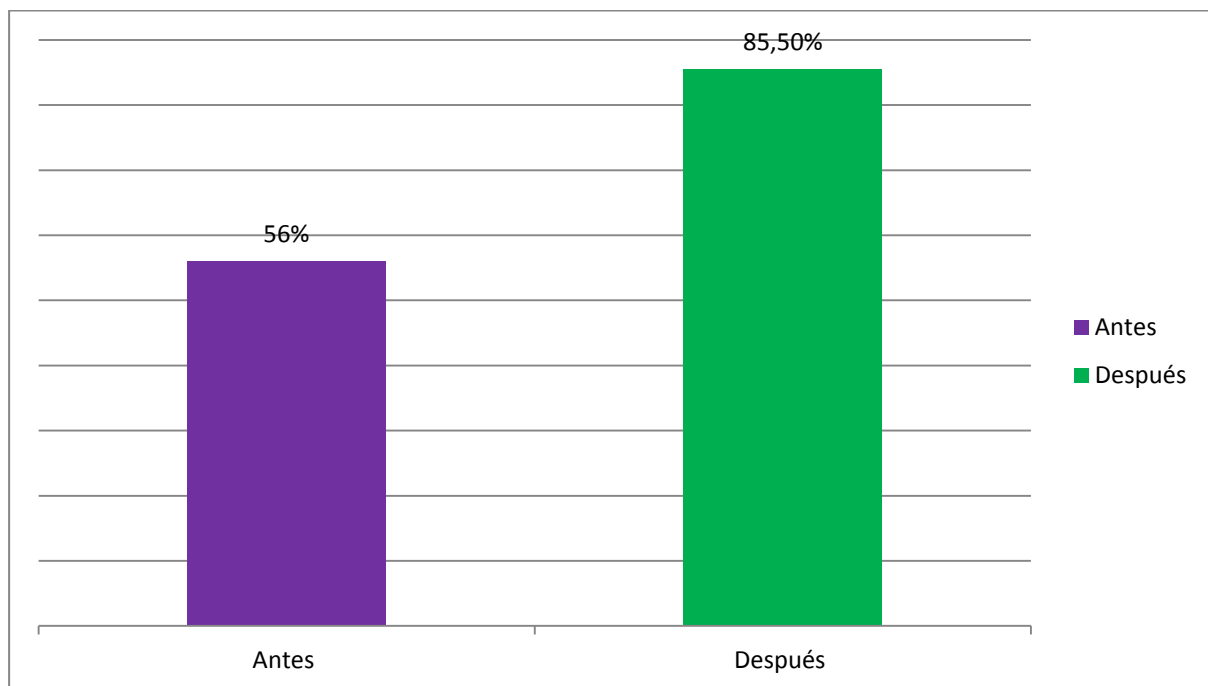
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 4: Resultados generales Franklin Martínez

Antes	Después
56%	85,5%

Gráfico 4: Franklin Martínez



(Castillo & Gòmez, 2014)

Los niños de 4 años en la primera aplicación consiguieron un 56% después de la intervención se volvió aplicar la misma prueba y obtuvieron un 85,5% con estos porcentajes apreciamos que los niños han alcanzado un nivel alto en el desarrollo de su lenguaje, por lo que en la aplicación del test Franklin Martínez incrementaron un 29.5% lo cual es de gran satisfacción.

Resultados del test APS

En la primera aplicación obtuvimos un 46.81% después de poner en práctica las estrategias propuestas mediante el juego conseguimos un 69.10% logrando así un nivel mayor en el área de lenguaje. Estos datos observamos en la siguiente tabla.

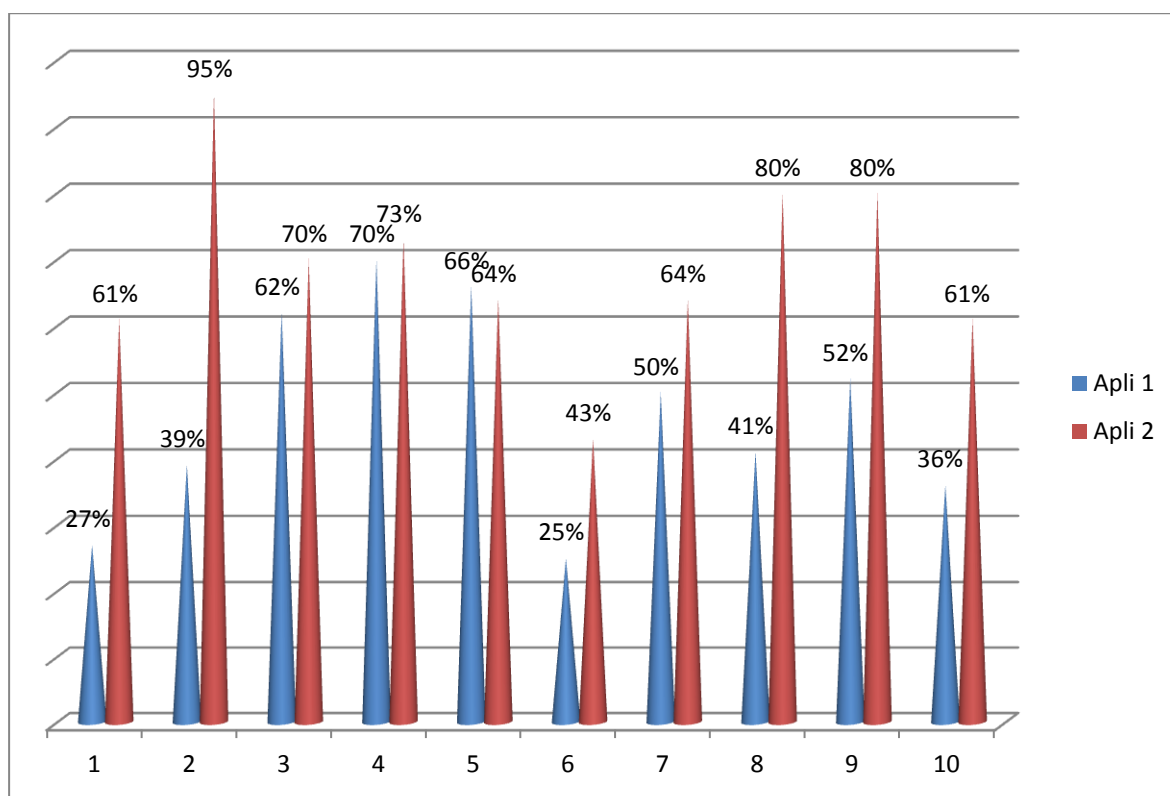


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Tabla 5: APS

Niños	Apli 1	Apli 2
1	27	61
2	39	95
3	62	70
4	70	73
5	66	64
6	25	43
7	50	64
8	41	80
9	52	80
10	36	61
Total	468	691

Gráfico 5: APS



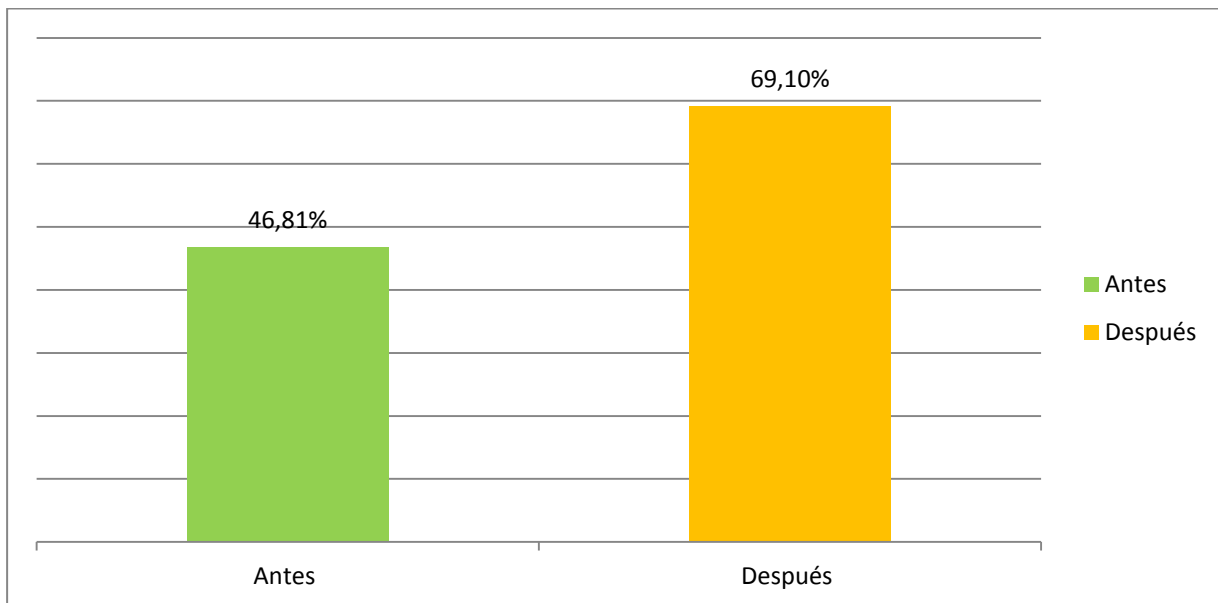
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 6: resultados generales

Antes	Después
46,81%	69,1%

Gráfico 6: APS



(Castillo & Gómez, 2014)

En la aplicación de la prueba APS los niños obtuvieron un 46,81% lo cual es bajo para su desarrollo, luego de la intervención con las estrategias pedagógicas; los resultados cambiaron favorablemente ya que los niños en la misma prueba sacaron 69,1% es decir el desarrollo del lenguaje alcanzado es de 26.73% en la parte de expresión verbal y riqueza del vocabulario.

Resultados de test K- Bit

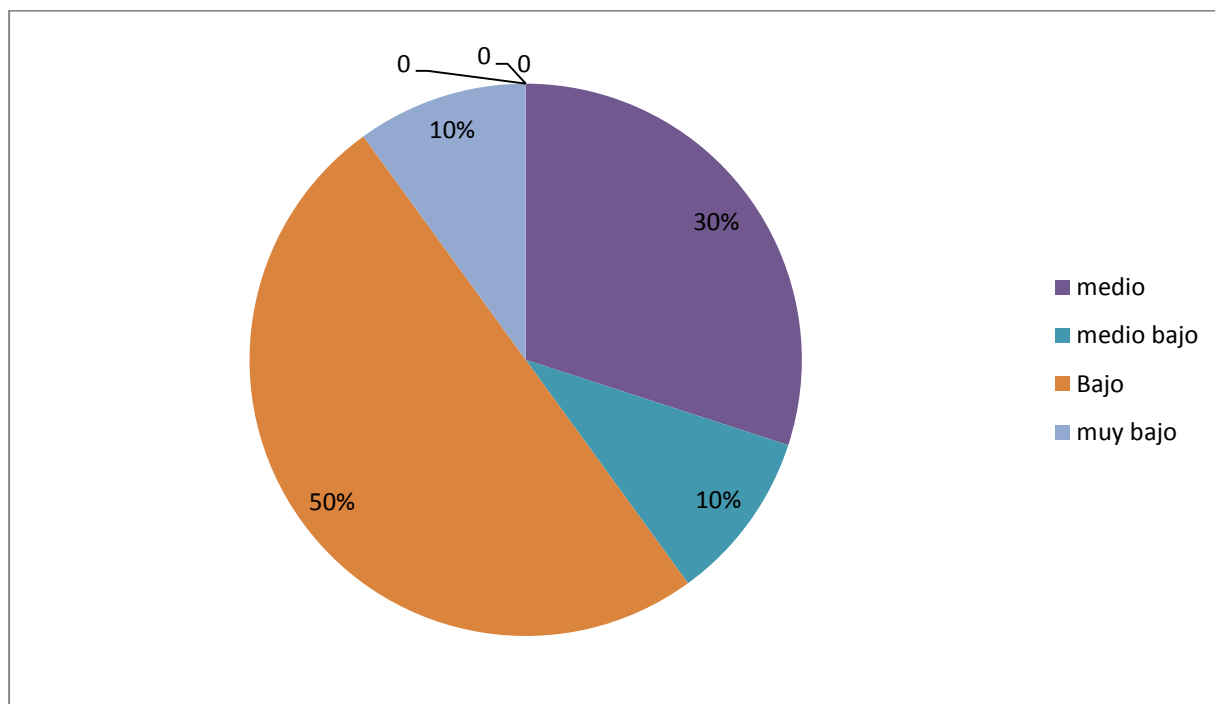
En la primera aplicación la mayoría de los niños se encontraban en un nivel bajo respecto al lenguaje, seguido de un nivel medio, por ultimo de un medio bajo y muy bajo, en la segunda aplicación obtuvimos a la mayoría de los niños y niñas se encontraron en un nivel medio, seguido de un nivel muy alto y por último un nivel alto. Logrando así un gran avance en el área del lenguaje. Comparación entre la aplicación 1 y 2.



Tabla 7: K-Bit

X1	Rango	F	Fr	Fr	%
muy alto	98-99,9				
Alto	91-97				
medio alto	75-90				
medio	25-73	3	3/10	0,3	30%
medio bajo	9-23	1	1/10	0,1	10%
Bajo	2-8	5	5/10	0,5	50%
muy bajo	0,1-2	1	1/10	0,1	10%
Total		10	10/10	1,0 0	100

Gráfico 7: K-Bit



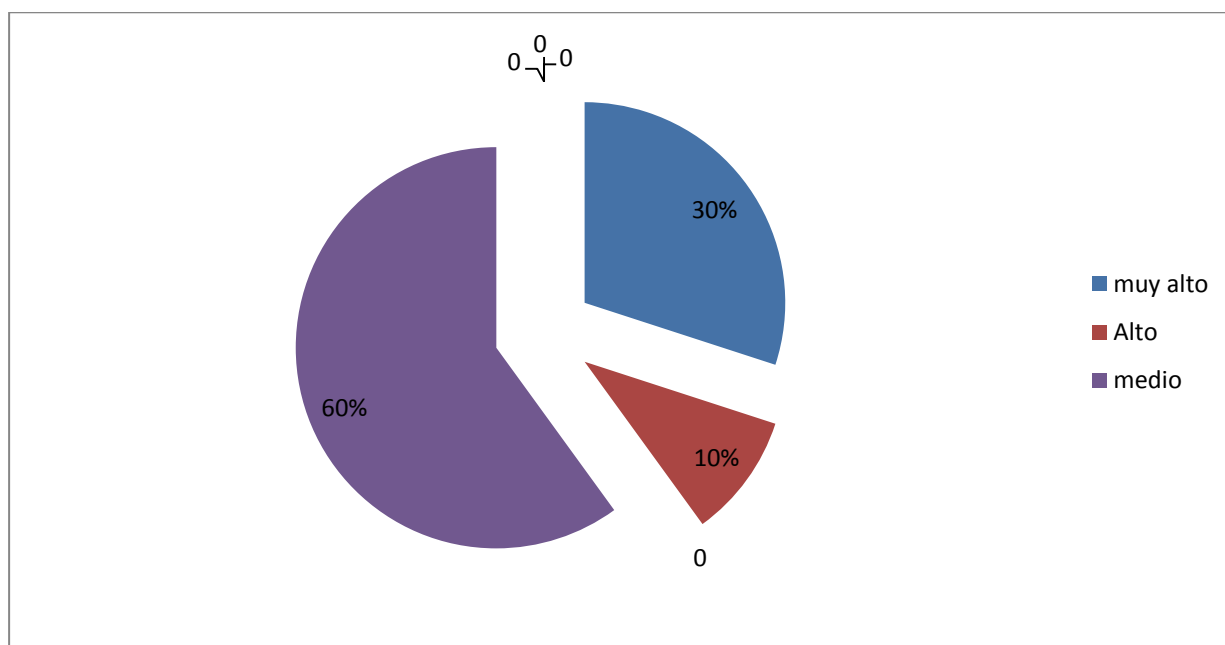
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 8: Resultados generales

X1	Rango	F	Fr	Fr	%
muy alto	98-99,9	3	3/10	0,3	30%
Alto	91-97	1	1/10	0,1	10%
medio alto	75-90				
medio	25-73	6	6/10	0,6	60%
medio bajo	9-23				
Bajo	2-8				
muy bajo	0,1-2				
Total		10	10/10	1,00	100

Gráfico 8: K - Bit



(Castillo & Gòmez, 2014)

Prueba aplicada a los niños de 5 años

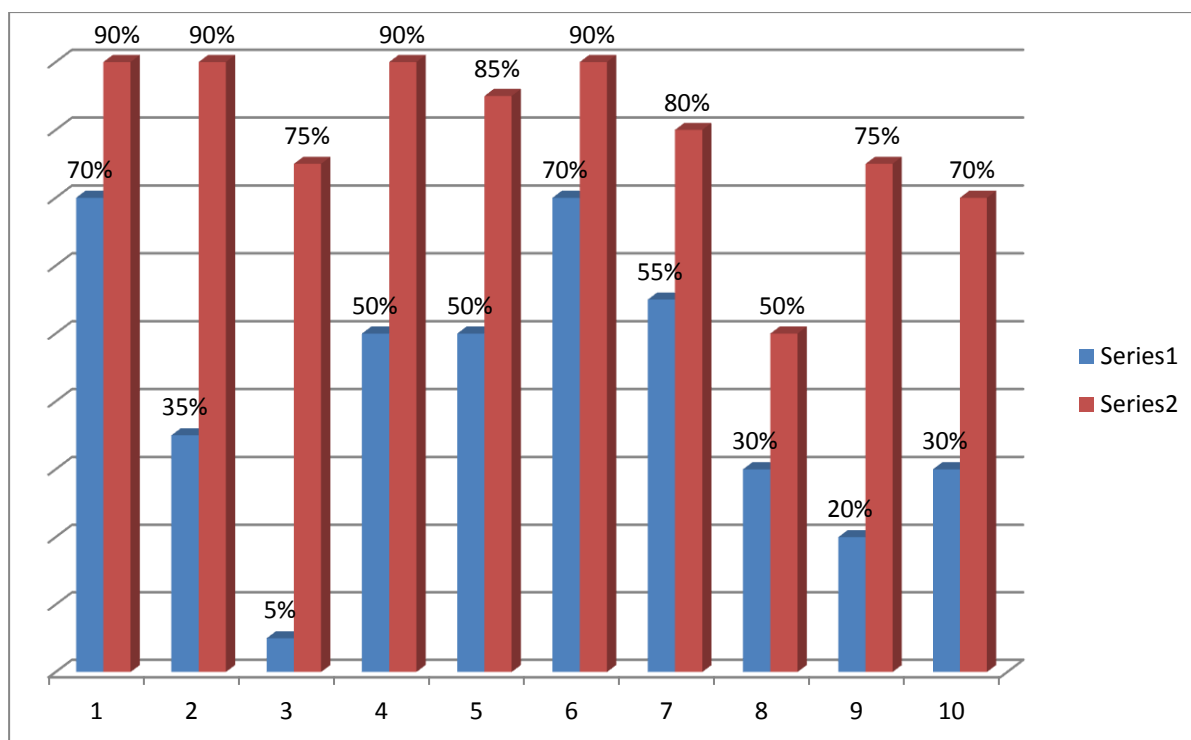
Se realizó la aplicación del test Franklin Martínez en el que se obtuvo un 41.5% Después de utilizar las estrategias a este grupo de 10 niños y niñas se alcanzó un 79.5% con estos datos se pudo realizar una comparación individual.



Tabla 9: Franklin Martínez

Niños	Apli 1	Apli 2
1	70	90
2	35	90
3	5	75
4	50	90
5	50	85
6	70	90
7	55	80
8	30	50
9	20	75
10	30	70
Total	415	795

Gráfico 9: Franklin Martínez



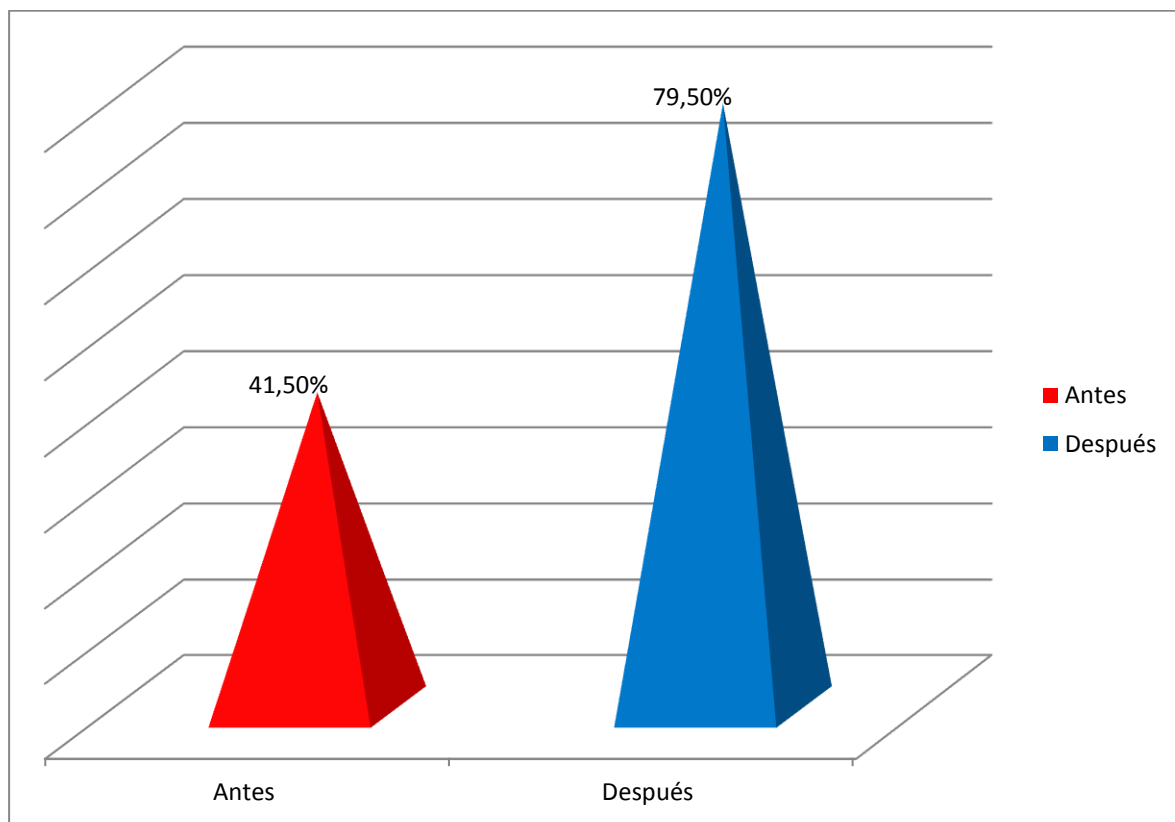
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 10: Resultados generales

Antes	Después
41,5%	79,5%

Gráfico 10: Franklin Martínez



(Castillo & Gómez, 2014)

Los niños y niñas de 5 años en la aplicación del test Franklin Martínez progresaron en un 38% en términos generales por lo que en la primera aplicación lograron un 41,5% después de intervenir con el juego como herramienta pedagógica los niños consiguieron en la misma prueba un 79,5% lo cual indica que las estrategias han aportado significativamente en el desarrollo del lenguaje.



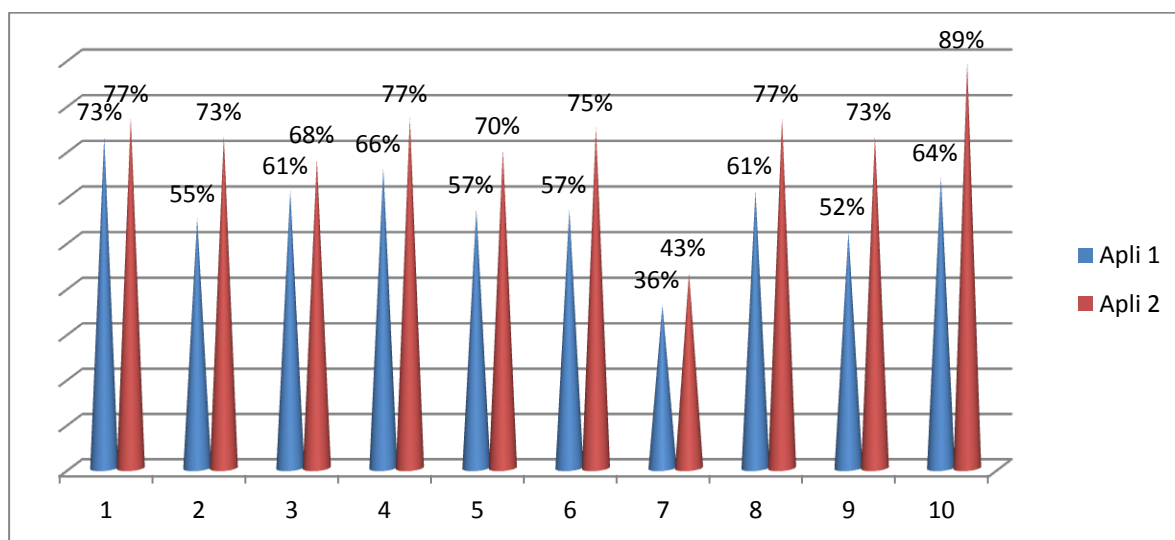
Resultados del test APS

En esta aplicación se obtuvo un 58.17% en la primera aplicación después de un lapso de tiempo se utilizó el mismo test en el que se consiguió un 72.26% con lo que se pudo realizar un cuadro comparativo en el que se demuestra un desarrollo en el área de lenguaje.

Tabla 11: APS

Niños	Apli 1	Apli 2
1	73	77
2	55	73
3	61	68
4	66	77
5	57	70
6	57	75
7	36	43
8	61	77
9	52	73
10	64	89
Total	582	722

Gráfico 11: APS



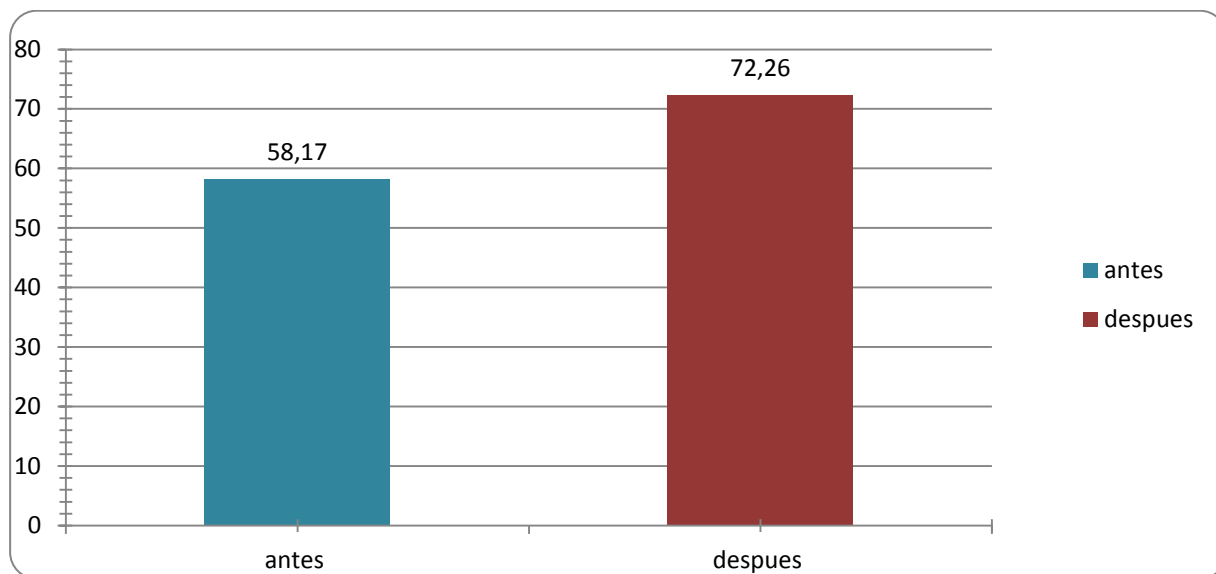
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 12: resultados generales

Antes	Después
58,17	72,26

Gráfico 12: APS



(Castillo & Gómez, 2014)

En la primera aplicación obtuvieron un 58,17% luego de utilizar las estrategias mediante el juego los niños y niñas adquirieron un 72,26% es decir lograron un aumento en expresión verbal y vocabulario en un total de 14,09%

Resultados del test K- Bit

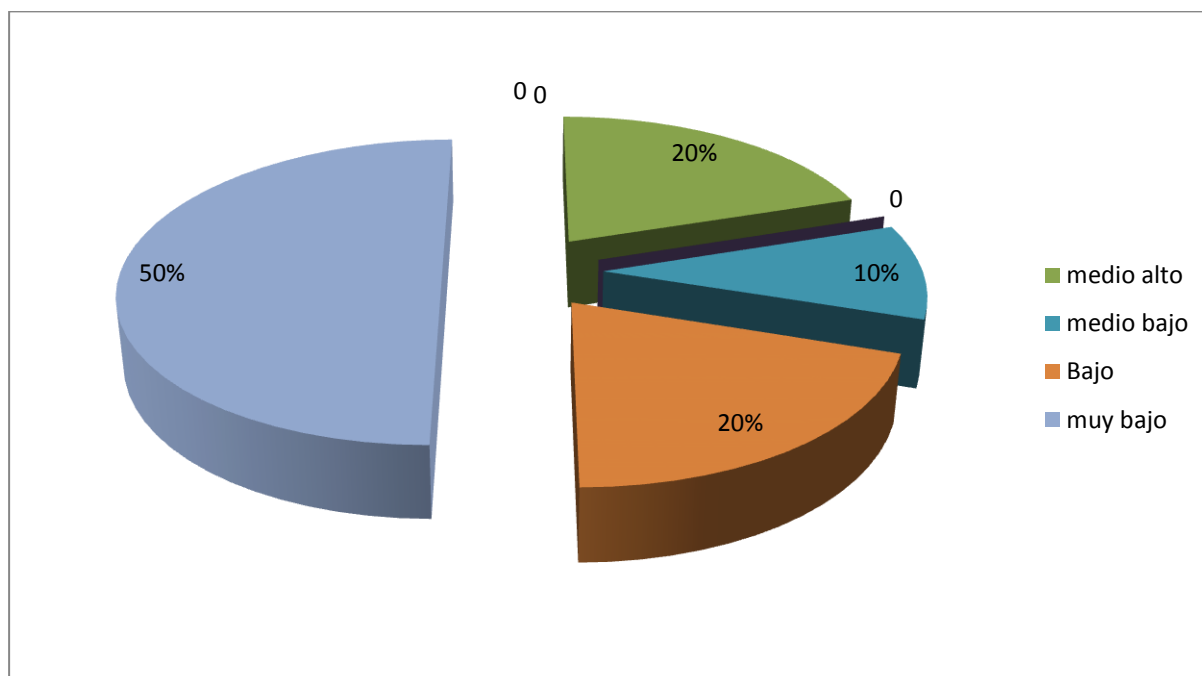
En la primera aplicación la mayoría de los niños se encontraban en un nivel muy bajo en el lenguaje, seguido de un bajo y medio alto, por último el nivel medio bajo, en la segunda aplicación la mayoría de los niños y niñas se encontraron en un nivel medio, seguido de un nivel medio bajo y por ultimo un nivel medio alto. Logrando así un gran avance en el área del lenguaje. Comparación entre la aplicación 1 y 2.



Tabla 13: K –Bit

X1	rango	F	Fr	fr	%
muy alto	98-99,9				
Alto	91-97				
medio alto	75-90	2	2/10	0,2	20%
medio	25-73				
medio bajo	9-23	1	1/10	0,1	10%
Bajo	2-8	2	2/10	0,2	20%
muy bajo	0,1-2	5	5/10	0,5	50%
Total		10	10/10	1,00	100

Gráfico 13: K- Bit



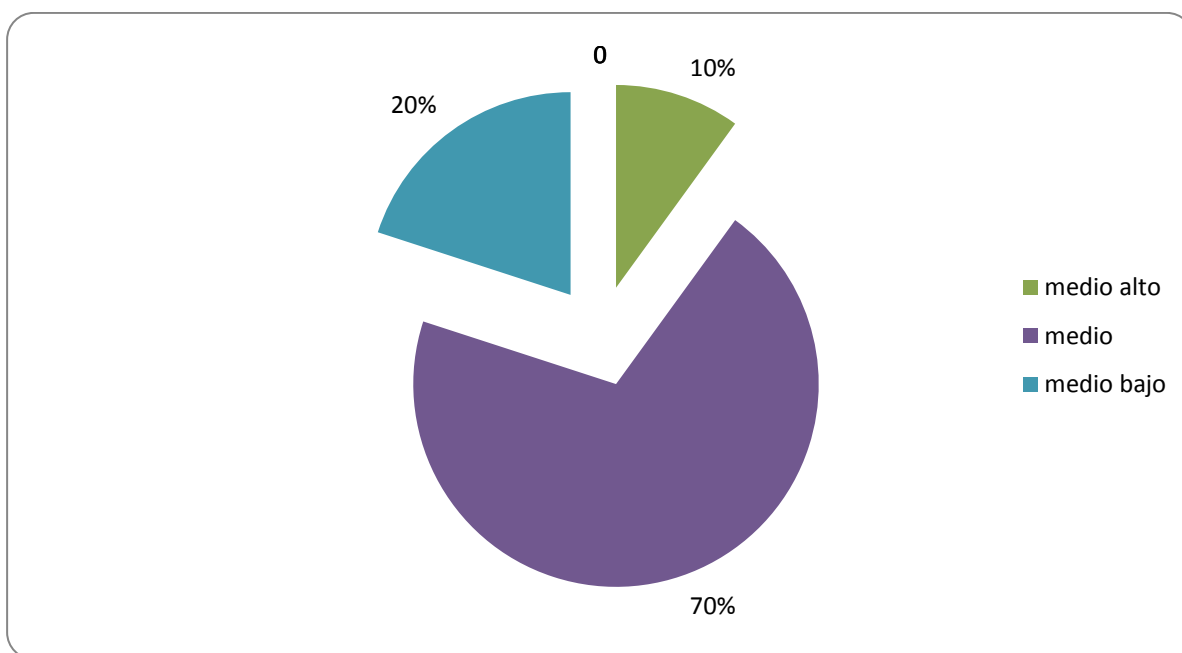
(Castillo & Gómez, 2014)



Tabla 14: resultados generales

X1	rango	F	fr	fr	%
muy alto	98-99,9				
Alto	91-97				
medio alto	75-90	1	1/10	0,1	10%
medio	25-73	7	7/10	0,7	70%
medio bajo	9-23	2	2/10	0,2	20%
Bajo	2-8				
muy bajo	0,1-2				
Total		10	10/10	1,00	100

Gráfico 14: K-Bit



(Castillo & Gómez, 2014)

En el test K- Bit alcanzaron un nivel medio en comparación con la primera aplicación, que se encontraban en un nivel muy bajo la mayoría, esto nos demuestra que las estrategias planteadas ayudaron a desarrollar el lenguaje en los niños y niñas.

Mediante la intervención del juego a través de las estrategias pedagógicas hemos observado que si existe un aumento en el desarrollo del lenguaje ya sea en la parte de vocabulario, expresión verbal, etc., es de gran importancia en el desarrollo evolutivo de



UNIVERSIDAD DE CUENCA

los niños y niñas de cada edad. Con estos resultados se refleja un trabajo arduo en el que se pone énfasis en todos los niños y niñas; las estrategias utilizadas a más de potenciar su lenguaje en los niños/as, también les ayudó en la socializaron con otros niños, lo cual es importante para su desarrollo en general.



CONCLUSIONES

Luego de realizar esta investigación, pudimos obtener las siguientes conclusiones:

- El juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 5 años puesto que les permite disfrutar de una vida feliz.
- Aplicar las estrategias propuestas con cada grupo de edad fue muy gratificante, conseguimos apoyar el desarrollo del lenguaje, con actividades de participación de los niños como cantar, jugar, narrar cuentos; fue una manera de potenciar el crecimiento de su lenguaje, porque cada día los niños y niñas tenían la oportunidad de hacer todas las actividades de una manera diferente a través del juego, lo cual era el objetivo de esta investigación.
- El valor que tiene el juego en la vida de los niños y niñas, al estimular el lenguaje a través de varias actividades, se consiguió varios logros no solo en el área del lenguaje sino también en la parte afectiva, social, cognitiva etc., ya que estas áreas tienen estrecha relación con el lenguaje.
- Mediante la aplicación de las diversas pruebas relacionadas con el lenguaje de acuerdo a la edad de los niños edad obtuvimos resultados en los niños y niñas, que al principio tenían un bajo porcentaje en el desarrollo del lenguaje, pero al realizar las estrategias pedagógicas obtuvimos un notable cambio en su lenguaje, lo cual es satisfactorio para nosotras.
- Los juegos realizados a cada grupo de edad eran muy divertidos y fáciles, mientras aplicamos a los niños nos divertimos a la vez que ellos alcanzaron incrementar sus destrezas y habilidades con otros niños, debido a que todo el tiempo interactúan, comparten, sociabilizaban incrementando así su vocabulario.
- El juego tiene vital importancia en la evolución del niño, porque se puede determinar la etapa que atraviesa en su desarrollo intelectual, afectivo y social; de la misma manera se puede intervenir en cada área de desarrollo, en caso de presentar alguna dificultad.
- La personas que están a cargo del cuidado de los niños/as, desconocen que el juego es un medio de desarrollo y de aprendizaje, más bien se ha observado



que exigen a los niños/as a permanecer pasivos, actitud que facilita su trabajo pero perjudicando al niño/a en su desarrollo.

- El proponer estrategias pedagógicas como herramienta de trabajo para desarrollar el área del lenguaje es de gran utilidad, puesto que permite al educador tener planificadas sus actividades para no improvisar al momento de realizar la actividad.
- El desarrollo del lenguaje es una etapa significativa en la vida de los niños y niñas puesto que es el medio de comunicación, mediante el mismo se puede expresar, de manera oral, corporal, etc.; es por eso que necesita de una adecuada estimulación.
- El valor pedagógico que tiene el juego infantil en la vida de los niños/as es impresionante, ya que permite realizar varias actividades relacionadas con el mismo, lo cual permite incrementar el desarrollo del lenguaje.
- El desarrollo del lenguaje constituye uno de los propósitos fundamentales de todos los educadores, ya que gracias a su dominio los niños/as pueden identificar su entorno a través del juego.



RECOMENDACIONES

- Las educadoras deben tener dentro de su formación al juego como estrategia pedagógica porque es un mecanismo útil para desarrollar varias áreas de su desarrollo.
- Los educadores no deben excluir a los niños que tienen dificultad en el desarrollo del lenguaje por ir al ritmo de la mayoría de niños.
- Recomendamos el uso del juego para desarrollar el lenguaje mediante estrategias pedagógicas, por lo que notamos grandes avances del lenguaje en los niños de una manera divertida.
- Los y las educadoras deben tener un área adecuada para “jugar” en el que intervengan directamente en el mismo y no dejarlos todo el tiempo que jueguen solos sino compartir con ellos cantando, narrando cuentos, etc.
- El papel de los padres es un factor importante en el desarrollo de los niños por lo que deben ayudarlos de varias maneras jugando, cantando, pronunciando correctamente las palabras, etc., de esta manera los niños /as van a incrementar su vocabulario y su lenguaje.
- Para intervenir en el área del lenguaje los educadores, deben tener planteadas estrategias para los niños/as de acuerdo a su edad, las cuales deben ser divertidas, animadas, espontaneas, etc., para obtener buenos resultados en su desarrollo.
- Los educadores debemos estar pendientes del desarrollo de los niños/as mediante evaluaciones en todas las áreas, para así poder intervenir de una manera adecuada según lo requieran cada niño.



BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, C. (4 de Abril de 2011). *Un joven científico en Panama*. Recuperado el 18 de Abril de 2014, de <http://alfherrera.blogspot.com/2011/04/pasion-juego.html>
- Andrade, A. (Diciembre de 2010). *Estrategias pedagogicas*. Recuperado el 16 de febrero de 2014, de <http://www.slideshare.net/reynitai/estrategias-pedaggica-7818519>
- Antolín, M. (s/a). *La estimulación temprana y el desarrollo infantil*. Argentina: Circulo Latino Austral S.A.
- Arango, & López, I. (1997). *Juguemos con los niños 1-7 años*. Colombia: GAMMA S.A.
- Baraldi. (2005). *Jugar es cosa seria*. Santa Fe -Argentina: Rosario Homo Sapiens.
- bookworm. (s.f.). Recuperado el 7 de marzo de 2014, de <http://www.zylom.com/us/es/juegos-online-gratis/rompecabezas/juegos-de-palabras/bookworm/>
- Calderón, M. (15 de julio de 2004). *Desarrollo del Lenguaje Oral (Parte 1)*. Recuperado el 4 de septiembre de 2013, de http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=616
- Casals, & Defis. (1999). *Educación Infantil y Valores*. Desclee de Brouwer S.A.
- Duque, M. (30 de Diciembre de 2013). *Juegos Recreativos*. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de http://juegosedf.blogspot.com/2013_12_01_archive.html
- Encuentos. (s.f.). Recuperado el 22 de febrero de 2014, de cuentos infantiles. Recursos educativos y salud: <http://www.encuentos.com/recursos-educativos/juegos-infantiles-elementos-educativos-y-su-analisis/>
- Estrada, P. (s.f.). *La Ratita Presumida*. Recuperado el 28 de enero de 2014, de http://pacomova.eresmas.net/paginas/R/la_ratita_presumida.htm



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Flores, R. (3 de febrero de 2013). *Estrategias de enseñanza y pedagogía*. Recuperado el 9 de marzo de 2014, de <http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ap/article/view/2328>

Florián, S. (2012). *Juegos para Preescolares*. Bogotá: Magisterio.

Galicia, N. (30 de abril de 2013). *Educando Juntos*. Recuperado el 11 de diciembre de 2013, de jugemos a la semana de las mil y una historia: http://www.educandojuntos.es/2013_04_01_archive.html

García, A., & Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*. Recuperado el 28 de septiembre de 2013, de <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>

Gómez, C. (2 de Febrero de 2013). *Ratita Presumida*. Recuperado el 26 de abril de 2014, de <http://sanchoii-primerciclo.blogspot.com/2013/02/animacion-la-lectura.html>

Lamas, A. (2007). *Juego, Pensamiento y Acciones Lingüísticas*. Recuperado el 29 de agosto de 2013, de Juego y Lenguaje: <http://www.fundlitterae.org.ar/images/archivos/7.%C2%AA%20PONENCIA%20%20LAMAS%20%20Jornadas%202007.pdf>

León, M. (22 de julio de 2003). Epidemia de los videojuegos y juegos para computadoras incrementa en la agresión en niños y adolescentes. <http://www.redalyc.org/pdf/356/35602212.pdf>.

Los lenguajes visuales. (s/a). Obtenido de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448181883.pdf>

Lucas, E. (18 de Mayo de 2012). *Clasificación de juegos*. Recuperado el 6 de Abril de 2014, de <http://www.slideshare.net/ELF2011/clasificacin-de-los-juegos>

Luján, M., & Storino, S. (2008 - 2009). *Conocer a nuestros hijos y evitar conductas preocupantes*. Argentina: Arquetipo Grupo.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Martínez, R., García, K., & Cervantes, V. (2007). *libro de la educadora*. Mexico: euromexico.

Master psicología infantil. (s.f.). Recuperado el 25 de febrero de 2014, de <http://www.pequeocio.com/juegos-infantiles-para-fiestas-cumpleanos/>

Mayor, A. (s/a). *evaluación del lenguaje oral*. Recuperado el 8 de septiembre de 2013, de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACIÓN%20ESPECIAL/LOGOPE DIA/VARIOS/Evaluacion%20del%20lenguaje%20Oral%20-%20Mayor%20-%20libro.pdf>

Miranda, L. (enero- junio de 2011). *lenguaje algo mas que un mecanismo para la comunicación*. Recuperado el 10 de febrero de 2014, de <https://www.yumpu.com/es/document/view/14221952/redalyclenguaje-algo-mas-que-un-mecanismo-para-la->

Montoro, M. (s.f.). *espacio logopedico*. Recuperado el 18 de febrero de 2014, de juegos auditivos. Educación musical en infantil y primaria: http://www.espaciologopedico.com/tienda/prod/854/44_juegos_auditivos_educacion_musical_en_infantil_y_primaria.html

Moreno, N. (abril de 2011). *el lenguaje visual en el nivel inicial*. Obtenido de http://dpegp.files.wordpress.com/2011/04/el_lenguaje_visual_en_el_nivel_inicial.pdf

Öfele, M. (mayo de 1997). *juego de palabras o la palabra en juego*. Recuperado el 18 de marzo de 2014, de <http://www.instituto.ws/mro/Juego%20de%20palabras.PDF>

Orejuela, E. (s/a). *Psicología del niño*. Impresos Nueva Luz.

Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2005). *Desarrollo humano*. México: McGraw Hill.

Parra, A. A. (s.f.). *Aprendo y me divierto con los TICS*. Recuperado el 5 de febrero de 2014, de



UNIVERSIDAD DE CUENCA

https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+del+juego+infantil&tbm=isch&bo=u&source=univ&sa=X&ei=CeUpU6WHKYiQ0AHsYlHgCg&ved=0CCYQsAQ&biw=1024&bih=624#facrc=_&imgsrc=wonyaDeG5R7jeM%253A%3BszUvHeTvtqTPYM%3Bhttp%253A%252F%252F1.bp.blogspot.com%252F-ebmKXf5Xt

Pekegifs. (s.f.). Recuperado el 28 de enero de 2014, de <http://www.pekegifs.com/cuentos/cuentocaperucitaroja.htm>

Perrault, C. (s/a). *Antología para niños Cuentos clásicos Fábulas inolvidables Canciones infantiles*. Lima: Corporación Editora Chirre S.A.

Quezada, M. (Diciembre de 1998). *Desarrollo del lenguaje en el niño de 0 a 6 años*. Recuperado el 19 de Agosto de 2013, de <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d059.pdf>

Redondo, M. A. (s/a). *La importancia del cuento en la vida de los niños y niñas*. Recuperado el 24 de febrero de 2014, de <http://encina.pntic.mec.es/~alor0009/cuentosninos.htm>

Reina, C. (febrero de 2009). *El Juego Infantil*. Recuperado el 5 de octubre de 2013, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf

Rondas Infantiles. (2014). Recuperado el 12 de marzo de 2014, de <http://cuidadoinfantil.net/tag/rondas-infantiles>

Samper, J. d. (2011). *los modelos pedagógicos*. Bogotá- Colombia: Pio fernando gaona.

Sanchez, E., Saez, M., Arteaga, G., & otros, y. (Septiembre de 1996). *Estimulación del lenguaje oral en educación inicial*. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de <http://disfasiaenzaragoza.com/material/Logopedia,%20Estimulacio%20del%20Lenguaje%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

Santamaria, M. (enero de 2013). *EnCuentos*. Recuperado el 28 de marzo de 2014, de <http://www.encuentos.com/poemas/adivinanza/>



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Suarez, C. (22 de Febrero de 2013). *Animales domésticos*. Recuperado el 28 de Abril de 2014, de <http://elblogdeanamariaytania.blogspot.com/2013/02/por-que-la-mayoria-de-los-animales.html>

Tardio, E. (27 de enero de 2014). *evolucion*. Recuperado el 15 de marzo de 2014, de creciendo con todas las habilidades: <http://www.elianatardio.com/2014/01/27/terapia-facil-de-lenguaje-para-los-ninos-mientras-aprenden-jugando/>

Vallet. (2007). *Educar a niños y niñas de 6 años*. España.

Ventura, A. (7 de junio de 2013). *Aprendo y me divierto con los TICS*. Recuperado el 23 de septiembre de 2013, de juego infantil: http://andreaventuraparra.blogspot.com/2013/06/juego-infantil_7.html

Vicente, V. (2 de Marzo de 2012). *Tres Cerditos*. Recuperado el 26 de Abril de 2014, de http://catedu.es/arablogs/blog.php?id_blog=1643&id_articulo=129419

Wainwright, G. (2003). *El lenguaje del cuerpo*. Recuperado el 10 de diciembre de 2013, de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.VisualizaLibroIU.visualiza&filtro_categorias=&libro_id=2652&PHPSESSID=2eb87f3dcc5e806b63dcafcf5208b582

Wiliams, A. (2013). *Juegos auditivos para niños*. Recuperado el 23 de marzo de 2014, de http://www.ehowenespanol.com/juegos-auditivos-ninos-info_183432/



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ANEXO 1

DISEÑO DE TESIS

1. TEMA:

EL JUEGO INFANTIL Y SU VALOR PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE.

1.1 Delimitación:

Periodo: junio 2013 – enero 2014

Espacio: Institución Educativa de nivel inicial Santa Ana de los Ríos.

Población: niños y niñas que asistan al Centro de Desarrollo Infantil de 3-5 años.

Áreas a considerarse para el estudio: ámbito escolar.

Muestra: se trabajara con toda la población de niños y niñas de 3 a 5 años que asistan al Centro de Desarrollo Infantil Santa Ana de los Ríos.

NOMBRE DEL								
CANTON	PLANTEL	NIVEL	SOSTENIMIENTO	ZONA	JORNADA	TIPO	SEXO	
CUENCA	Santa Ana de los Ríos	Prim	Fisc	Urba	Diur	Hisp	Mixt	

1.2 JUSTIFICACIÓN:

A lo largo de nuestra carrera, hemos tenido la oportunidad de estudiar y observar a niños de 3 a 5 años y nos ha llamado la atención la importancia que tiene el lenguaje en su desarrollo, ya que en estas edades es donde se habla que el niño tiene en si el lenguaje para poderse comunicar con los demás, para lo cual es necesario brindarles a los niños las herramientas pedagógicas necesarias para potencializar el mismo. El juego al ser una actividad satisfactoria en la vida de los niños y niñas, se convierte en una importante herramienta pedagógica para desarrollar su lenguaje. El lenguaje y el juego están estrechamente ligados, ya que los dos representan la realidad, por lo tanto



en el centro de desarrollo infantil, es necesario implementar el juego como base de aprendizaje y desarrollo en el área de lenguaje, ya que existen muchos centros educativos, que no le dan la importancia respectiva al juego como herramienta pedagógica y lo ven como diversión de los niños, sin ningún tipo de valor educativo.

Para Gutiérrez (1997), el “juego es un elemento socializador, el que mejor favorece el conocimiento de los demás, la interrelación personal y la integración grupal. Las situaciones lúdicas, impulsan además el aprendizaje, pues aprendemos más, con mayor rapidez y mejor en el juego y con el grupo”. Mediante el juego los niños pueden desarrollar eficazmente su lenguaje, por lo que se interrelacionan con sus pares, lo cual les permitirá expresarse de manera espontánea.

La perspectiva de Gutiérrez, nos permite visualizar la necesidad de implementar una propuesta de intervención mediante actividades relacionadas con el juego, para potencializar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, de acuerdo a sus edades y evolución del lenguaje. Es pertinente además trabajar en grupos de niños y niñas, ya que entre ellos pueden intercambiar palabras y adquirir nuevas frases, lo cual se refleja mediante la diversidad de juegos.

Hoy en día, la situación económica ha cambiado drásticamente, por lo que tanto el padre como la madre, se ven obligados a solventar los gastos de su hogar, dejando a sus niños en los centros educativos para que ellos sean los forjadores de su educación, descuidando su rol de padres en el momento de estimular sus áreas de desarrollo como el lenguaje, que es de fundamental importancia para su vida futura, por lo que es necesario implementar herramientas adecuadas en los centros educativos, que permitan un desarrollo eficaz en las áreas de desarrollo de los niños de 3 a 5 años. Mediante el juego se puede estimular el área del lenguaje, afectividad y cognición, los cuales son factores importantes en su desarrollo. Además, el juego permite a los niños socializar, ya sea de manera verbal o corporal, por lo que es indispensable mantener la relación del lenguaje y el juego, para obtener buenos resultados en el desarrollo de los niños.

Muchos profesionales, no ven al juego como una estrategia pedagógica que permita lograr cambios significativos en los niños, por lo que descuidan esa parte importante,



es por eso que vemos la necesidad de plantear una propuesta de intervención en el área del lenguaje en los niños de 3-5 años a través del juego.

Para realizar la propuesta, contamos con la formación académica necesaria, los recursos pertinentes, también con el tiempo y el acceso a la institución educativa para la investigación.

2. PROBLEMA:

El juego infantil y su valor pedagógico, para potencializar la parte comprensiva y expresiva de los niños/as a nivel del lenguaje.

El juego es una de las herramientas más significativas para el desarrollo del lenguaje, ya que a esta edad los niños están expuestos a un sinnúmero de estímulos que están presentes en su entorno.

Empiezan a interactuar entre sus pares, empiezan a imitar a sus padres, hermanos (as), educadores (as); observan en la televisión varios programas, etc.,. Los niños lo ven como una forma de diversión, sin darse cuenta del valor pedagógico que produce el juego para el desarrollo de su lenguaje. Mediante los juegos, el niño va adquiriendo su propio lenguaje e interioriza su propio conocimiento, por lo que es necesario brindar una estimulación adecuada.

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

En una investigación realizada por Casals y Defis (1999), se manifiesta que los niños empiezan a construir frases subordinadas, adjetivos y nexos, e introducen palabras nuevas mucho antes en el juego que en otras situaciones, como si el juego le sirviera para ir dominando el lenguaje. El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea, hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

De acuerdo a Bruner (1986), “hay algo en el juego que estimula la actividad combinatoria en general, y particularmente la actividad combinatoria propiamente lingüística que interviene en la elaboración de las expresiones más complicadas del lenguaje”.



Muchos autores Riddle, Hoffman, Paris, Hall, Palomo (s/a), “coinciden que el juego es una actividad placentera y esencial, puesto que favorece el crecimiento y el desarrollo integral del niño, al influir y contribuir de forma relevante en todos los aspectos de su personalidad. Es un gran aporte y estímulo para el desarrollo afectivo-emocional, psicomotor, de la imaginación y creatividad, social, moral, e intelectual”.

Bruner (1986) menciona que “el juego para el niño y para el adulto, es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía”.

Es jugando, que el niño descubre al compañero, que aprende a relacionarse con los demás, que ejercita sus habilidades y capacidades, que se arriesga a asumir pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y a conocer lo que tiene a su alrededor. Por todo esto, hay que permitir que los niños jueguen.

Como hemos visualizado en algunos estudios internacionales, representados por los autores anteriormente mencionados, se identifica la importancia y valor pedagógico del juego en el desarrollo del niño/a; sin embargo a nivel nacional y local, no se cuenta con información sobre el juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje, por lo cual vemos la necesidad de partir de un estudio de base descriptivo y exploratorio que nos permita identificar qué valor se le da al juego a nivel pedagógico en la institución educativa, en donde vamos a desarrollar nuestra investigación, y, a partir de los resultados obtenidos, plantear una propuesta de intervención, que permitan potenciar el lenguaje mediante el juego para así, poder intervenir a tiempo en su desarrollo.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL:

- Analizar el valor pedagógico del juego infantil para el desarrollo del lenguaje en los niños de 3-5 años.



3.2 ESPECÍFICOS:

- ✓ Detectar, si el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 - 5 años, es estimulado mediante el juego.
- ✓ Establecer la relación que se da entre el juego dirigido y el juego libre en el desarrollo del lenguaje.
- ✓ Identificar el valor pedagógico que el juego infantil tiene para el aprendizaje comprensivo y expresivo del lenguaje.
- ✓ Plantear y aplicar estrategias pedagógicas, para la estimulación del lenguaje mediante el juego.

4. MARCO TEÓRICO

“En los juegos se usa la lengua de una forma reflexiva, regulada y desinhibida, permitiendo que el niño o niña, active una serie de conocimientos previos que posee, relacionando contenidos entre sí y facilitando los aprendizajes significativos”

Contreras (s/a)

Categorías a ser desarrolladas:

1. Lenguaje
2. Información general de niños de 3 a 5 años
3. El juego infantil en la estimulación del lenguaje
4. Valor pedagógico del juego infantil para el aprendizaje de niños de 3 a 5 años.
5. Estrategias pedagógicas mediante el juego para el desarrollo del lenguaje.

1. Lenguaje

El lenguaje mantiene una estrecha relación con el juego por que representa la realidad. En el niño, compartir los objetos, va ligado a la comunicación verbal, podemos decir que la posesión del objeto por parte de este, se relaciona con la información de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en



sí, de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento, en un sustituto de la experiencia directa y en un camino para comprender y ordenar mejor sus datos.

Es la etapa en que el juego mismo se convierte en palabra, la cual es, en un mismo tiempo, la creadora de situaciones y de acciones, en las que el niño es el comentarista de sus propios comportamientos.

Casals y Defis (1999) mencionan que, “mientras experimenta, construye y representa, va ampliando sus capacidades cognitivas y motrices, pero también amplía el lenguaje; cuando juega, experimenta con las palabras”.

El lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. El lenguaje es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño, y su evolución, que no parece simple, resulta ser más complicada y menos lógica de lo que estimamos.

En los meses iniciales de vida del niño, se dice que se encuentra en la etapa del pre lenguaje, ya que durante los primeros meses solo se comunica con los adultos por medio de lo que se ha denominado el primer grito, el cual convierte en lenguaje, gracias a que los padres lo toman como un signo de las necesidades del bebe. Pasa luego al balbuceo, el cual puede aparecer desde el primer mes de vida.

Aproximadamente desde el primer año hasta el segundo año y medio se presenta en el infante lo que se ha llamado el primer lenguaje, en el cual el aporte de los padres es indispensable, ya que el niño en el lenguaje crea copiando, aunque la imitación a esta edad no sea una copia fiel.

Es entonces a partir de los tres años, cuando se habla de que el niño tiene en sí el lenguaje, se destaca el papel del adulto para ayudarlo a salir de su primer lenguaje, una de las manifestaciones evidentes de evolución en el lenguaje, es el cambio de actitudes que el niño tiene frente al lenguaje adulto.

Según Arango (1997), el proceso de adquisición del lenguaje, que tiene lugar cuando el niño accede al habla, se ve favorecido por los estímulos y respuestas positivas que ofrecen los padres o educadoras en cada intento de expresión oral. Los padres logran



de manera natural, y con una actitud positiva y de aceptación hacia los intentos y aproximaciones de sus hijos, que estos se expresan de manera libre y espontánea.

Información general de niños de 3 a 5 años

El niño será cariñoso, simpático y voluntarioso, colaborara en las tareas del hogar, aprenderá a esperar su turno y se involucrará poco a poco en los juegos sociales y reglados, dejando así el juego paralelo. Alcanzara grandes avances en toda sus áreas de desarrollo, pero seguirá requiriendo del cariño y aprobación de sus padres.

En momentos manifestará retrocesos sobre logros ya adquiridos, y sus emociones serán ligeramente cambiantes, pero esto es normal, en razón de que siente inseguridad al verse a sí mismo con una creciente autonomía y ya no del todo dependiente de su madre.

En este periodo, aprenderá a realizar construcciones basadas en modelos gráficos o concretos y sus dibujos y creaciones imitativas, tendrán un mayor parecido a la realidad. Disfrutará de la sensación de libertad que le ofrecen las actividades de las artes plásticas, profundizando con ellas en su autoconocimiento.

Mora, E. (s/a), indica que el niño conoce y utiliza un lenguaje ilimitado pero comprensible, está sujeto al deseo de identificarse con las personas mayores, sean padres o educadores: imita sus gestos, actitudes y palabras, e indudablemente prefiere estar a su lado que en soledad.

El juego infantil en la estimulación del lenguaje.

En el libro “pedagogía y psicología infantil” (1992), se menciona que:

...es posible definir el juego infantil como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el simple hecho de resultar agradable. Más allá de estos aspectos placenteros y lúdicos, sin embargo, todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir a los demás.

Para Casals y Defis (1999), el juego es una actividad que incide muy significativamente en el desarrollo y aprendizaje de las personas, permite desarrollar las capacidades



cognitivas, porque el juego impulsa a los niños a: observar, comprobar, analizar, experimentar; realizar actividades que les permitan conocer los objetos y las leyes que rigen su comportamiento; desarrollar capacidades afectivas, de comunicación y sociales, porque impulsa el intercambio y la relación.

Por tanto, el juego cumple un papel fundamental en la interacción adulto – niño. Esta interacción ocurre bien sobre la base de sonidos emitidos por los padres o educadoras – con ruidos expresivos, cambios de ritmo e intensidad o imitación de voces, objetos y animales, o, sobre la base de vocalizaciones rítmicas y balbuceos o ruidos producidos por la lengua y los labios de los niños.

Según Arango (s/a), “es importante darle [al niño/a] las oportunidades para recordar, planear y organizar el juego; hacerle cantar y seleccionar los objetos y reconocer los colores, conversar con él y ganarse su confianza”.

Valor pedagógico del juego infantil para el aprendizaje

El juego infantil en los primeros meses se basa en la actitud más activa por parte de los padres, situación que se revierte a medida que el lactante se desarrolla y gana en protagonismo en la interacción con el adulto.

El juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, pues contribuye a su bienestar psicológico, al aprendizaje social de las leyes del mundo físico, y al crecimiento de la inteligencia.

Es necesario distinguir el desarrollo de los comportamientos infantiles asociados del juego, o dicho en otras palabras, las capacidades lúdicas a cada edad. Esto es fundamental en un programa de estimulación temprana, para lo cual es necesario reconocer distintos tipos de juegos.

Estrategias pedagógicas mediante el juego para el desarrollo del lenguaje

Es necesario implementar el juego como una estrategia pedagógica, ya que mediante el mismo, los niños y niñas lo ven como una diversión, con la cual aprenden rápidamente, sobre todo es una excelente herramienta de trabajo para los educadores. Por lo que mencionaremos algunos juegos pedagógicos para desarrollar el lenguaje:



- Juegos con palabras y rimas espontáneas.
- Juegos de palabras con fantasía y absurdos.
- Juegos con conversación.
- Juegos de lenguaje.

Ribes (2011), indica que “el juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores y fija hábitos anteriores. Se ha demostrado que el niño aprende por medio del juego, se transfiere a otras conductas no lúdicas”.

Mediante los juegos de lenguaje, se pretende estimular a los niños y niñas su lenguaje, para que se puedan expresar sin temor; los educadores deben saber estimular correctamente a la hora de jugar, teniendo en cuenta que los niños y niñas se diviertan y aprendan con los mismos.

Nunes de Almeida (2002), indica que los juegos pedagógicos no son de ninguna manera recetas, sino propuestas, sugerencias, que si se aplican adecuadamente y correctamente, contribuirán positivamente al desarrollo de las funciones: psicomotoras, cognoscitivas, lingüísticas, afectivas y significaran un eficaz aporte para la interiorización de determinados conocimientos.

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

- ¿Cómo el juego infantil, influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años?
- ¿Cuál es el valor pedagógico del juego en el desarrollo del lenguaje infantil de los niños y niñas de 3 a 5 años?
- ¿Qué estrategias lúdicas, son las adecuadas para desarrollar el lenguaje en niños/as de 3-5 años?

6. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

El presente trabajo de investigación es de corte cuali- cuantitativo, a nivel descriptivo y exploratorio, intentando generar un proceso de análisis del juego y la importancia de su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje. El presente trabajo de investigación se ejecutara durante el periodo de enero 2013 – agosto 2013.



7. UNIVERSO DE ESTUDIO, SELECCIÓN Y TAMAÑO DE MUESTRA, UNIDAD DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN

7.1 Universo: está constituido por los niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Santa Ana de los Ríos.

7.2 Unidad de análisis: lo constituirán los niños y niñas de educación inicial, comprendidos entre las edades de 3 a 5 años, que asistan al Centro ya mencionado.

7.3 Muestra: 30 niños y niñas que asisten al Centro Santa Ana de los Ríos.

8. PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En la presente investigación de corte experimental, se partirá de un proceso de evaluación inicial del lenguaje, con la aplicación de los siguientes test: K-bit (niños desde los 4 años), APS, Franklin Martínez; en los cuales se tomará en cuenta el área del lenguaje para la aplicación.

Una vez que se ha evaluado el nivel del lenguaje, se procederá a plantear algunas propuestas de intervención en la hora de juego libre paulatinamente. Después de haber aplicado las estrategias, se realizará una evaluación final para verificar el avance de los niños y niñas en el lenguaje.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

VARIABLE	TÉCNICA	HERRAMIENTA	DESTINATARIO
Niños y niñas de 4 a 5 años	Observación	Lista de control	Niños y niñas
El valor pedagógico del juego infantil en el Centro.	Observación no participante	Registro de observación	Niños, niñas y maestros
Nivel del desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años	Test de lenguaje	Los test se aplicaran solamente la parte del lenguaje según la edad de los niños: K-bit (niños desde los 4 años), APS y Franklin Martínez. Los test se aplicarán en la parte inicial y final.	Niños y niñas.
El juego y el desarrollo del lenguaje	Observación participante	Implementación de estrategias pedagógicas. Actividades lúdicas.	Niños y niñas
Desarrollo del lenguaje	Encuesta	Cuestionario para ver el avance en el lenguaje.	Maestros



9. CRONOGRAMA:

ACTIVIDAD	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
1. Presentación y aprobación del diseño de tesis	X								
2. Redacción del capítulo 1		X							
3. Estructuración y validación de las herramientas pedagógicas.		X							
4. Observación, aplicación de los test y desarrollo de las actividades lúdicas		X	X	X					
5. Procesamiento, análisis e interpretación de la información.				X	X				
6. Redacción de capítulos 2, 3 y 4.			X	X	X	X			
7. Procesamiento, análisis y trabajo de campo						X	X		
8. Presentación al director de tesis.							X		
9. Redacción y presentación del informe final.								X	X



UNIVERSIDAD DE CUENCA

10. ESQUEMA TENTATIVO DE CAPÍTULOS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

LENGUAJE

1.1. Que es el lenguaje

- Personal
- Social

1.2. Lenguaje oral

1.3. Lenguaje corporal

1.4. Dialogo

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL LENGUAJE DE 3 A 5 AÑOS

CAPITULO II

EL JUEGO INFANTIL

2.1 Elementos del juego infantil

2.2 Clasificación

2.3 Juegos corporales

2.4 Juegos de palabras

2.5 Juegos visuales

2.6 Juegos auditivos

2.7 Juegos de iniciación del lenguaje

CAPITULO III

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLLO DEL LENGUAJE MEDIANTE EL JUEGO



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.1 Valor pedagógico

3.2 Propuestas pedagógicas

CAPITULO IV

TRABAJO DE CAMPO

4.1 Recolección y Procesamiento de datos

4.2 Análisis e interpretación de la información.

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aguado, G. (1995) “El desarrollo del lenguaje” (s/ed.). Madrid: Editorial GETAFE.
- Arango, M. Infante, López. (1997) “Juguemos con los niños 1-7 años” (2° Edición). Colombia: Ediciones GAMMA S.A.
- Baraldi, C. (2005) “Jugar es cosa seria” (3° Edición). Santa Fe-Argentina: Ediciones Rosario Homo Sapiens.
- Bee, H. (1978) “El desarrollo del niño” (s/ed). México: Editorial TEC-CIEN.
- Casals, E. Defis, O. (1999). “Educación infantil y valores” Editorial Desclée de Brouwer, S.A.
- “Conocer a nuestro hijos y evitar conductas preocupantes” (2008). Argentina: Arquetipo Grupo Editorial.
- Gutiérrez, R. (1997) “Juego de Grupo como Elemento Educativo” (s/ed.). Alcalá, Madrid: Editorial CCS.
- “Juego y Aprendo” (2004). (1° Edición). Buenos Aires: Editorial Circulo Latino Austral S.A.
- “Lengua Creativa” (2001). (s/ed.). Buenos Aires-Argentina: Editores LEXUS.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- “Manual práctico para el docente de preescolar” (2010). (s/ed.). Buenos Aires-Argentina: Editorial Circulo Latino Australia S.A. (Grupo CLASA).
- Mora, E. (s/a) “Psicopedagogía Infanto-Adolescente” *La infancia desde el 2° hasta el 8° año de vida*. Madrid-España: Edición MMVI, Cultural S.A.
- Nunes, A. (2002) “Educación Lúdica” *Técnicas y juegos pedagógicos* 3° Edición. Bogotá-Colombia: Ediciones Loyola.
- Parolini, M. (s/a) “El libro de los Juegos” (2° Edición). Colombia: Editorial San Pablo.
- “Pedagogía y psicología infantil” (1992). (1° edición). Madrid-España: ed. cultural, S.A.
- Ribes, M. (2011). “El juego infantil y su metodología” (Ediciones de U). Bogotá-Colombia: Editorial MAD S.L.
- Santrock, J. (2007). “Desarrollo Infantil” (11° Edición). México: Editorial Mexicana, registro Núm. 736.
- Vallet, M. (2007) “Educar a niños y niñas de 6 años” (4° Edición). España. S/Ed.

REFERENCIAS VIRTUALES

- Bruner, J. (1986). “juego_pensamiento_lenguaje.- Perspectivas- sdbaro.org.ar”. Disponible en:
http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf
- Contreras, M. (s/f). “Juegos para el desarrollo del Lenguaje”. Disponible en: http://www.rmm.cl/index_sub2.php?id_contenido=3344&id_seccion=722&id_portal=134
- Riddle, Hoffman, Paris, Hall, Palomo. “La relación entre juego y desarrollo infantil” Disponible en:
http://puntoyaparte.com.ar/index.php?option=com_content&task=view&id=215&Itemid=105



ANEXO 2

PRUEBA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Nombre:
Fecha Nacimiento.....Edad.....años.....meses.....
Examinador:

TERCER AÑO:

1. Conoce tres adverbios de lugar.

Conoce las tres proposiciones, sin nivel de ayuda.
Conoce solamente dos, sin nivel de ayuda.
Conoce solamente una, sin ayuda
Conoce una o más, sin nivel de ayuda.
No conoce ninguna.

4 ☐
3 ☐
2 ☐
1 ☐
0 ☐

2. Repite entre sílabas sin sentido.

Repite las cuatro sílabas, en el orden establecido.
Repite tres, en el orden establecido.
Repite dos, en el orden establecido.
Repite algunas, sin considerar el orden.
No repite ninguna sílaba.

4 ☐
3 ☐
2 ☐
1 ☐
0 ☐

3. Enumera objetos en un dibujo.

Enumera tres, sin necesidad de repetir la aplicación.
Enumera tres objetos, en una segunda aplicación.
Enumera menos de tres objetos, sin repetir aplicación.
Enumera menos de tres objetos, en segunda aplicación.
No enumera ninguno.

4 ☐
3 ☐
2 ☐
1 ☐
0 ☐



4. Repite un cuento simple.

Repite el cuento siguiendo el orden de acciones en un lenguaje aceptablemente articulado y coherente (aunque añada elementos).

4 ☐

Lo repite confundiendo el orden de acciones, pero en un lenguaje aceptablemente articulado y coherente.

3 ☐

Lo repite desorganizadamente (pérdida del sentido del cuento) pero comprensible.

2 ☐

Solamente dice frases aisladas del cuento.

1 ☐

No lo repite, o lo hace incomprensiblemente.

0 ☐

5. Responde o dice su nombre.

Dice su nombre rápido y espontáneamente.

4 ☐

Dice su nombre, luego de estimularlo varias veces (hasta dos).

3 ☐

Responde o vira el rostro a la fuente del sonido, con nivel de ayuda.

2 ☐

Responde o vira el rostro en otra dirección, distinta a la fuente de sonido, luego de la ayuda.

1 ☐

No responde ni vira el rostro.

0 ☐



ANEXO 3

PRUEBA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Nombre:
Fecha Nacimiento..... Edad.....años.....meses.....
Examinador:

CUARTO AÑO:

1. Conoce 5 adverbios de lugar.

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| Conoce las cinco proposiciones, sin nivel de ayuda. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce solamente tres, sin nivel de ayuda. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce dos, sin nivel de ayuda. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce una o más, con nivel de ayuda. | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No conoce ninguna. | 0 | <input type="checkbox"/> |

2. Repite 7 sílabas sin sentido.

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Repite las siete sílabas en orden establecido. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Repite 5-6 sílabas en el orden establecido. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Repite cuatro sílabas en el orden establecido. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Repite cuatro o más, sin considerar el orden. | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Repite menos de 4 sílabas. | 0 | <input type="checkbox"/> |

3. Conoce 11 verbos de acción.

- | | | |
|-----------------------------------|---|--------------------------|
| Conoce 11 o más verbos de acción. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce 8-10 verbos. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce menos de 6 verbos. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Conoce menos de 6 verbos | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No conoce ninguno. | 0 | <input type="checkbox"/> |



4. Explica la acción de un dibujo.

Expresa más de una acción del dibujo.

4 ☐

Expresa solamente una acción del dibujo.

3 ☐

Enumera acciones solamente (más de tres)

2 ☐

Enumera menos de tres acciones.

1 ☐

Ni expresa ni enumera acciones.

0 ☐

5. Dice su nombre y apellidos.

Dice su nombre y apellido, rápido y preciso, ante la pregunta (busca un solo apellido)

4 ☐

Dice su nombre y apellido, con nivel de ayuda.

3 ☐

Dice solamente su nombre, ante pregunta

2 ☐

Dice solamente su nombre, con nivel de ayuda.

1 ☐

No dice su nombre.

0 ☐



ANEXO 4

PRUEBA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Nombre:
Fecha Nacimiento.....Edad.....años.....meses.....
Examinador:

QUINTO AÑO:

1. Distingue la mañana de la tarde, sin nivel de ayuda.

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Reconoce la mañana y la tarde, sin nivel de ayuda. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Reconoce una de las dos, sin nivel de ayuda. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Reconoce ambas, pero con nivel de ayuda. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Reconoce una de las dos, con nivel de ayuda. | 1 | <input type="checkbox"/> |
| No las reconoce. | 0 | <input type="checkbox"/> |

2. Repite 9 sílabas sin sentido.

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Repite las nueve sílabas en orden establecido. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| Repite 7-8 sílabas en el orden establecido. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Repite 6 sílabas en el orden establecido. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Repite 6 o más, sin considerar el orden. | 1 | <input type="checkbox"/> |
| Repite menos 6 sílabas. | 0 | <input type="checkbox"/> |

3. Describe una lámina.

- | | | |
|--|---|--------------------------|
| Describe un sentido de la lámina, relatando acciones con aceptable articulación, construcción y coherencia. | 4 | <input type="checkbox"/> |
| No describe el sentido de la lámina, relatando solamente acciones, pero con aceptable articulación, construcción y coherencia. | 3 | <input type="checkbox"/> |
| Comportamiento anterior, pero con dificultades en la articulación construcción y/o coherencia. | 2 | <input type="checkbox"/> |
| Se concreta a enumeraciones, con dificultades en la articulación y/o coherencia. | 1 | <input type="checkbox"/> |



4. Explica la acción de un dibujo.

Expresa más de una acción del dibujo.

4 ☐

Expresa solamente una acción del dibujo.

3 ☐

Enumera acciones solamente (más de tres)

2 ☐

Enumera menos de tres acciones.

1 ☐

Ni expresa ni enumera acciones.

0 ☐

5. Dice su nombre y apellidos.

Dice su nombre y apellido, rápido y preciso, ante la pregunta (busca un solo apellido)

4 ☐

Dice su nombre y apellido, con nivel de ayuda.

3 ☐

Dice solamente su nombre, ante pregunta

2 ☐

Dice solamente su nombre, con nivel de ayuda.

1 ☐

No dice su nombre.

0 ☐



ANEXO 5

Nombre:.....Edad:.....Fecha:.....

Vocabulario Ejemplo de anotación

- + 1 - Platos.
- + 2 - Zanahorias.
- + 3 - Cacerolas.
- + 4 - Pescado.
- + 5 - Hoja.
- + 6 - Plátano.
- 7 - Columpio...Balanza.
- + 8 - Araña.
- + 9 - Caracol.
- 10 - Nido...?
- + 11 - Payaso.
- + 12 - Taburete.
- 13 - Gallo... Quiriquí
- 14 - Regadera...(para jugar)
- 15 . Boxeador...?
- 16 - Carreta...Caravana.
- + 17 - Bolos.
- + 18 - Tambor.
- +19 - Tortuga.
- + 20 . Rana.
- 21 - Molino...La torre Eiffel.
- 22 - Cenicero...Teléfono.
- 23 - Bobina...Rollo.
- 24 . Cazador...Que mata los pájaros.
- + 25 - Esquiador.
- + 26 - Trenza.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

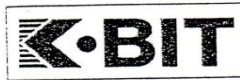
- 27 - Cisne...Pato
- 28 - Dominós...Cubos.
- 29 - Rábanos...Cebollas.
- 30 - Ciervo...Caballo con cuernos.
- 31 - Pingüino...?
- 32 - Cresta...?
- 33 - Cabra... Vaca.
- 34 - Sobre...Papel.
- 35 - Pétalo...?
- 36 - Cigüeña...Pequeño gallo.
- 37 - Madeja...Una lana.
- 38 - Casco...
- 39 - Faro...
- 40 - Tennis...
- 41 - Maíz...
- 42 - Violín...
- 43 - Haz de leña...
- 44 - Gorro militar...

16 Puntos, es decir, primer cuartil de su edad o en la media de cuatro años.

ANEXO 6



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Test Breve de Inteligencia de Kaufman

Alan S. Kaufman y Nadeen L. Kaufman

HOJA DE ANOTACIÓN

Apellidos _____
Nombre _____ Sexo ☐ V ☐ M
Lugar de nacimiento _____
Lugar de residencia _____
Estudios _____
(especificar los estudios o nivel más alto alcanzado)
Ocupación Propia _____
De los padres _____
(para menores de 16 años)
Examinador _____

	Año	Mes	Día
Fecha de examen			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

SUBTESTS	Punt. directa	Punt. típica ± banda de error % intervalo de confianza	Centil	Categoría descriptiva	Otros datos
Vocabulario expresivo	<input type="text"/>				
Definiciones	<input type="text"/>				
VOCABULARIO	<input type="text"/>	±			
MATRICES	<input type="text"/>	±			

Suma de las puntuaciones
típicas de los subtests

Trasladar la suma a la casilla
del CI compuesto del K-BIT

RESULTADO COMPUESTO	Suma de p. típicas de los subtests	Punt. típica ± banda de error % intervalo de confianza	Centil	Categoría descriptiva	Otros datos
CI COMPUESTO DEL K-BIT	<input type="text"/>	±			

Comparación de las puntuaciones típicas de los subtests	Puntuación típica de Vocabulario	Puntuación típica de Matrices	Diferencia de puntuaciones típicas	Nivel de confianza (rodear)
				NS 5% 1%



Autores: Alan S. Kaufman y Nadeen L. Kaufman

Copyright © 1983 by AGS American Guidance Service.

Traducción y adaptación española: A. Cordero e I. Calonge - Traducido y adaptado con permiso del propietario original.

Copyright de la edición española © 1996 by TEA Ediciones, S.A. - Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial. Este ejemplar está impreso en tinta azul y granate. Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Edita: TEA Ediciones, S.A. Fray Bernardino de Sahagún, 24: 28036 Madrid - Printed in Spain



Subtest 1. VOCABULARIO

ÍTEM	RESPUESTA	PUNT. (rodear)
1. Cama	_____	1 0
2. Tenedor	_____	1 0
3. Rana	_____	1 0
4. Escalera	_____	1 0
5. Humo	_____	1 0
6. Paraguas	_____	1 0
7. Piano	_____	1 0
8. Hoja	_____	1 0
9. Tambor	_____	1 0
10. Autobús	_____	1 0
11. Martillo	_____	1 0
12. Fuente	_____	1 0
13. Búho	_____	1 0
14. Lámpara	_____	1 0
15. Pingüino	_____	1 0
16. Pluma	_____	1 0
17. Linterna	_____	1 0
18. Ventana	_____	1 0
19. Regla	_____	1 0
20. Tornillo	_____	1 0
21. Puente	_____	1 0
22. Lupa	_____	1 0
23. Grapadora	_____	1 0
24. Calendario	_____	1 0
25. Prismáticos	_____	1 0

Comentarios y observaciones

Parte A

Vocabulario expresivo

ÍTEM	RESPUESTA	PUNT. (rodear)
26. Cactus	_____	1 0
27. Cangrejo	_____	1 0
28. Candado	_____	1 0
29. Buzón	_____	1 0
30. Pinzas	_____	1 0
31. Ancla	_____	1 0
32. Enchufe	_____	1 0
33. Calculadora	_____	1 0
34. Anzuelo	_____	1 0
35. Silla montar	_____	1 0
36. Esc.mecánica	_____	1 0
37. Embudo	_____	1 0
38. Compás	_____	1 0
39. Saltamontes	_____	1 0
40. Balanza	_____	1 0
41. Microscopio	_____	1 0
42. Extintor	_____	1 0
43. Hexágono	_____	1 0
44. Yunque	_____	1 0
45. Salvavidas	_____	1 0

Ítem techo = el más alto aplicado.

Errores = nº de ítems puntuados con 0.

Ítem techo

Menos errores

Puntuación directa



Subtest 2. MATRICES

Edades
4-5

ÍTEM	RESPUESTA	PUNT. (rodear)
Ejemplo A	A	
1. A	_____	1 0
2. C	_____	1 0
3. E	_____	1 0
4. D	_____	1 0
5. A	_____	1 0
6. C	_____	1 0
7. B	_____	1 0
8. D	_____	1 0
9. E	_____	1 0

Edades
6-90

Ejemplo B C
Edades 6 a 10 seguir con el ítem 10
Edades 11 a 90 seguir con el ítem 15

Edades
6-10

10. A	_____	1 0
11. F	_____	1 0
12. B	_____	1 0
13. F	_____	1 0
14. C	_____	1 0

Edades
11-90

15. B	_____	1 0
16. A	_____	1 0
17. H	_____	1 0
18. C	_____	1 0
19. G	_____	1 0
20. A	_____	1 0
21. D	_____	1 0
22. F	_____	1 0
23. E	_____	1 0
24. E	_____	1 0

Comentarios y observaciones

ÍTEM	RESPUESTA	PUNT. (rodear)
25. A	_____	1 0
26. H	_____	1 0
27. D	_____	1 0
28. H	_____	1 0
29. C	_____	1 0
30. F	_____	1 0
31. B	_____	1 0
32. G	_____	1 0
33. G	_____	1 0
34. G	_____	1 0
35. C	_____	1 0
36. E	_____	1 0
37. C	_____	1 0
38. D	_____	1 0
39. A	_____	1 0
40. H	_____	1 0
41. A	_____	1 0
42. H	_____	1 0
43. B	_____	1 0
44. A	_____	1 0
45. B	_____	1 0
46. B	_____	1 0
47. A	_____	1 0
48. G	_____	1 0

Ítem techo

Menos errores

Puntuación directa